Ücretsiz!

www.pdfdergi.com

pdfdergi

Ücretsiz Bilgi ve İletişim Teknolojileri Dergisi

Sayı 25 - Aralık 2008

Windows 7: Temiz Arayüz, Çoklu-Dokunma ve Daha Fazla Hız

ved. Far Cry, Ubisoft and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the US and/or other countries.
UBISOFT

İçerik Sağlayıcılarımız

Reklam vermek çok kolay ve çok ucuz!

Dergi içeriğinin bir kısmı dergiye katkıda bulunan kuruluşlardan izin alınarak yayınlanmaktadır.

Yayınlanan yazılardan yazarları sorumludur. Dergi içeriği kısmen yada tamamen kaynak gösterilse dahi herhangi bir şekilde herhangi bir ortamda kullanılamaz. Ancak dergi bir bütün olarak elektronik ortamda sınırsız şekilde dağıtılabilir.

İçerikten kaynaklanabilecek sorunlardan dolayı dergi sorumlu tutulamaz.

Tüm ticari markalar kendi sahiplerine aittir.

pdfdergi' ye Hoşgeldiniz

Selamlar , yepyeni bir sayı ile tekrar beraberiz. Yeni sayımızı beğenerek okuyacağınızı umuyorum. Yeni sayımızda neler var neler :) Sizden ricamız üyesi olduğunuz forumlarda dergimizden bahsetmeniz. Desteğiniz için sonsuz teşekkürler.

Yarım santim kalınlığında, 200 ekran büyüklüğünde ve şu an piyasadaki çoğu televizyondan daha az güç tüketen ve kullanmadığınız zaman kıvrılıp dürülebilen, yüksek tanımlı (HD) bir televizyon hayal ettiniz mi? pclabstan OLED Nedir? Nasıl Çalışır? makalesi yeni sayımızda yer alıyor.

Yine başka bir pclabs makale ise grafik piyasası üzerine: Grafik piyasasındaki gelişmeler üzerine genel bir değerlendirme

Uzun zamandır Türkiye'deki operatörler iPhone'u getirmek için yarışıyorlar: İlk açıklanan tarihten beri geldi gelecek diye heyecanla beklenen iPhone sonunda yasal yollardan Türk teknoloji severleri ile buluştu. Toms Hardware Guide makalesi: iPhone 3G Türkiye'de - Fiyatlandırma ve Paket Karmaşası

Microsoft geçtiğimiz günlerde Windows 7 hakkında kapsamlı bir tanıtım yaptı ve Vista'nın eksikliklerinin yeni işletim sistemiyle nasıl giderileceğini anlattı. Başka bir thgr makalesi: Windows 7: Temiz Arayüz, Çoklu-Dokunma ve Daha Fazla Hız

Olympos tan bir solukta okunacak bir hikaye: Kevin Mitnick, Efsane Hackerin Öyküsü

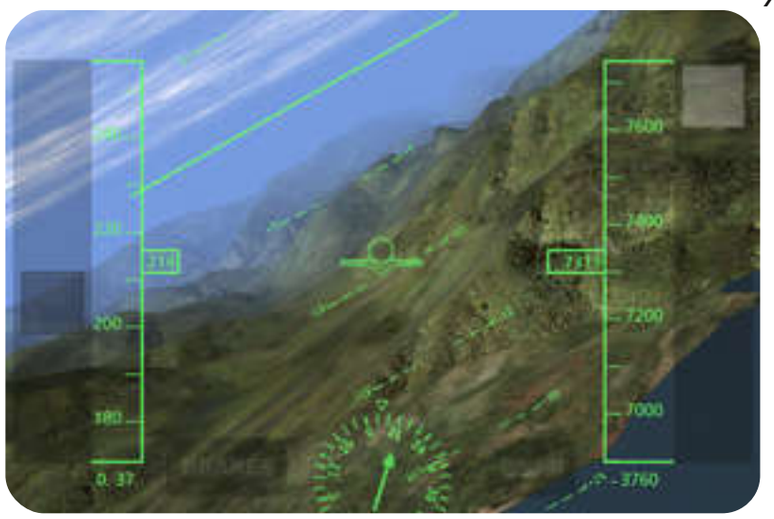
OKUYUCU GÖRÜŞLERİ
Buraya tıklayarak pdfdergi hakkındaki düşüncelerinizi paylaşabilirsiniz.

veee Merlinin Kazanı'ndan oyun incelemeleri: FarCry 2, PES 2009, FIFA 2009, Street Fighter IV

Yeni sayımızda görüşebilmek umudu ile...

iPhone için "Flight Simulator"

Laminar Research, popüler uçuş simülatörü olan Flight Sim·X-Plane 9'un iPhone versiyonunu piyasaya sürdü.



X-Plane 9, hem Mac, hem Windows, hem de Linux versiyonları olan bir simülatör olup, "blade element" teorisi adlı bir matematiksel süreci kullanarak uçuş karakteristiklerini modelleyen bir oyun.

Masaüstü versiyonu 25 GB MB olan uçuş simülatörünün, iPhone versiyonu 6.2 MB olmasına rağmen, Laminar oyunun fizik kanunlarını belirleyen motorunun tam sürümdeki performansın %95'ine sahip olduğunu öne sürüyor. Ayrıca uçağı ipod touch veya iphone'un akselerometresini kullanarak kumanda edebiliyorsunuz.

Oyun apple appstore'da $9.99

http://toucharcade.com/2008/09/15/flight-simulator-x-plane-9-from-laminar-research/

Photoshop İçin 40 Korku efekti

Sürekli takip ettiğimiz ve gönderilen ders başına 150 dolar veren psdtuts sitesi 40 korkunç efektin nasıl yapılacağını anlatan ders derlemiş. paylaşmak istedim.

http://psdtuts.com/about/write-a-tutorial/

online 3d videolar üretin

xtranormal, Hazır ortamlar ve karakterler ile kendi 3 boyutlu videolarınızı yapabileceğiniz bir site. karakterlerinizi seçiyor, ona istediğiniz hareketi yaptırabiliyor ve istediğiniz şeyleri söyletebiliyorsunuz. daha sonra yaptığınız videoları site üzerinden başkalarıyla paylaşabilir yada facebook youtube gibi sitelere gönderebilirsiniz.

http://www.xtranormal.com/

e-okul Veli Bilgilendirme Sistemi liselere de uyarlandı

Milli eğitim bakanlığı, 25 Ocak 2008'de e-okul-Veli Bilgilendirme Sistemini kullanıma açmıştı. Ancak bu sistem sadece ilköğretim öğrencilerini kapsıyordu. Bakanlığın 05.11.2008 tarihli "e-Okul sisteminin ortaöğretim okullarında da uygulanması" konulu yeni genelgesine göre, bu hizmet artık liseleri de kapsayacak.

Lise öğrencileri okul ve tc kimlik numaralarını girerek yarıyıldan itibaren karnelerini görebilecek. Karne notlarının yanı sıra veliler devam durumu, okunan kitaplar, haftalık ders programı, duyurular, davranış puanları, aldığı belgeler(takdir, teşekkür, onur belgesi vb) konusunda bilgi sahibi olabilecekler.

http://www.meb.gov.tr/duyurular/duyurular2008/egitek/eokulortaogretim/Genelge76.pdf/

Rüzgar enerjisiyle deniz suyunu içilebilir kılmak

Henüz konsept aşamasında da olsa, dünyamızın susuzluk derdine hayata geçirilebilir bir çözüm teklif edilmiş. Rüzgar enerjisi ile çalışıyor, ve deniz suyunu tatlı suya çeviriyor.

Proje çok güzel ve akıllıca. Rüzgar sayesinde deniz suyu uzun bir yol katederek şehre ulaşıyor ve distilasyon işlemi yolda gerçekleşiyor. Tuz konsantrasyonu artan su ayrıştırılıp denize ya da mineral ayrıştırılması için başka bir tesise gönderiliyor.

Deniz suyunu kullanılabilir hale sokmak bu güne kadar sadece güneş enerjisi ile yapılabiliyordu ve yeterli derecede güneş enerjisi elde edebilmek için teklif edilen projeden çok daha fazla alan ve kaynak ihtiyacı doğruyordu.

http://www.maxwaterdesal.com/designs.htm/

Kendi 3 boyutlu oyununuzu yapın

atmosphir online olarak kendi 3 boyutlu oyununuzu yapabileceğiniz bir platform, hayalgücünüzü kullanarak istediğiniz şekilde oyunlar yapabilirsiniz.
daha fazla bilgi ve dersler için anasayfasında yer alan videoları seyredebilirsiniz.
atmosphirden yararlanabilmek için üye olmak gerekiyor.

bu araç mac ve pc ile kullanılabiliyor. ayrıca Blip.tv Facebook Flickr YouTube Twitter minor studios sayfalarınada gözatabilirsiniz.

http://www.atmosphir.com/

Projeleriniz için bedava admin temaları

Web tabanlı projelerde yönetim panellerinin oldukça önemli olduğunu bu işe kenarından köşesinden bulaşan herkes bilir. Sitenin içeriğini düzenlediğimiz bu bölümün gerçekten kolay

kullanımlı, basit ve şık olması gereklidir. Mesela müşterilerimden bir çoğu wordpress'in basit, anlaşılır ve kullanışlı admin paneli sayesinde bu tip cms'leri daha önce kullanmamış olsalar bile rahatlıkla sitelerini yönetebiliyorlar.

Most Inspired bloğunda 9 adet bedava admin panel teması yayınlamış. Bence küçük ve orta büyüklükteki projelerde kullanmak için ideal temalar.

Ayrıca esinlenmek ve ufkunuzu açmak için Most Ispired css galerisine ve bu bildirinin içeriğini de içeren makalelerin yayınlandığı bloğuna da arada bir uğramakta fayda var.

http://www.mostinspired.com/

CNN Canlı Yayında Hologramla insan ışınladı

Seçim gecesi, Amerika'nın ilk siyahi başkanını seçmesinin yanında teknolojik olarak da büyük bir ilke imza atıldı.

Bu teknolojik yenilik CNN'den geldi. cnn bir ilki gerçekleştirerek, Dünya'da ilk kez canlı yayında, binlerce kilometre uzakta, Chicago'da bulunan habercisi jessica yellin'i New York Stüdyosundaymış gibi canlı yayına hologram teknolojisiyle "ışınladı" .

bu teknolojinin nasıl çalıştığı hakkında şimdilik çok fazla şey bilemiyoruz. bildiklerimiz cnn muhabirinin bize aktardıklarından ibaret. söylediklerine göre bunu yapmak için 35 adet high definition kamera kullanmışlar. tüm kameralar farklı açıdan

muhabirin görüntüsünü elde ederek tüm boyutları yakalayabilmiş. tahmin edebileceğiniz üzere internet aleminde bu teknolojinin porno sektörüne aktarılması için geyikler dönmeye başladı bile.

http://edition.cnn.com/video/#/video/politics/2008/11/04/blitzer.yellin.hologram.obama.cnn?iref=videosearch/

şifreniz kaba kuvvete ne kadar dayanıklı?

HACKOSIS
ABNORMAL PROCESS OR CONDITION OF HACK_

internette en güvenilir şifre küçük harf, büyük harf ve rakam kombinasyonlarından oluşanıdır.
hackosis sitesi şifreniz hakkında vereceğiniz bilgiler doğrultusunda, size normal bir bilgisayar ile bir hacker'ın şifrenizi ne kadar zamanda kırabileceğini gösteriyor. yapmanız gereken şey siteye girip şifreniz hakkında bilgi vermek. sorulan sorulara rakamlarla cevap verin yada boş bırakın.

Upper Case Letters: şifrenizdeki büyük harf sayısı
Lower Case Letters: şifrenizdeki küçük harf sayısı
Numbers: şifrenizdeki rakam sayısı
Special Characters: şifrenizdeki !, # & gibi özel karakter sayısı.
Random Alpha/Numeric: rastgele harf ya da rakam sayısı
Random Alpha/Numeric and Special Characters: rastgele harf, rakam ya da özel karakter sayısı
Phrase or word subject to dictionary attack: şifrenizde sözlükte bulunabilen kelimeler var mı, varsa kaç tane?

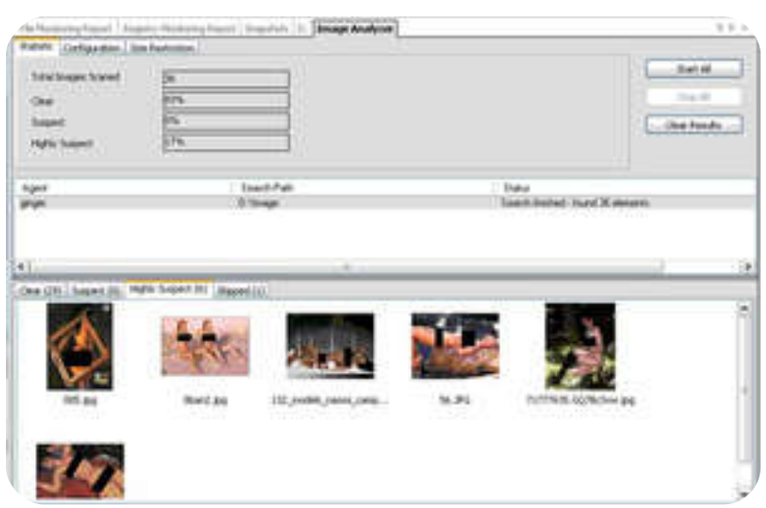
http://www.hackosis.com/projects/bfcalc/bfcalc.php/

işyerinde pornoyu yakalayan program

engellemeler, yakalanma tehlikesi hatta işten kovulma tehlikesine rağmen insanoğlu kapının arkasında soyunan kadını izlemek için bir anahtar deliği buluyor. kişisel özgürlüklere laf yok, ancak işyerinde porno sitelere girenler hem şirketi zarara uğratıyor hem de suç işliyorlar.

işverenler de doğal olarak çalışanlarının porno sitelere girmesini istemiyor. iş kaybını önlemek ve bilgisayarları zararlı programlardan korumak başlıca amaçları. ancak ne var ki bloklamalar ve önlemler aşılıyor.

utah'lı paraben firması ofis ağlarındaki görüntü dosyalarını gerçek zamanlı tarayan bir program geliştiriyor. bu program görüntüleri sınıflandırıyor ve porno olarak sınıflanan görüntülerin kim tarafından işlendiğini gösteriyor.



program hem saklanan dosyalardaki görüntüleri hem de online olarak görüntülenenleri tarayabiliyor. böylece denetim mekanizmasının gözünden hiçbirşey kaçmıyor.

paraben'in programı henüz çocuk pornosu ile diğer pornoyu ayıramıyor. o aşamaya geldiğinde daha ciddi yasal amaçlar için kullanılabilinecek.

sistemin 500 bilgisayara kurulum maliyetinin yaklaşık $17,000 olması bekleniyor.

http://www.paraben.com/

Her şeyin alternatifi...

Eğer kullandığınız yazılımdan, siteden veya herhangi bir şeyden sıkılıp onun alternatifini arıyorsanız size bir site önerebilirim: Dooblet

"Find alternatives to everything! / Her şeyin alternatifini bulun!" sloganı ile yayın yapan sitenin sizin de hoşunuza gideceğine eminim...

http://www.dooblet.com/

GMail'de Sesli ve Görüntülü Sohbet

GMail yeni bir uygulama ile karşımızda. Artık gmail'deki sohbet uygulamasını sesli ve görüntülü olarak kullanabiliyoruz .

Firefox ve Internet Explorer ile gayet akıcı konuşulabiliyor. Beklentimiz GTalk Labs Edition'a bu özelliğin en kısa zamanda eklenmesi.

Kullanabilmek için http://mail.google.com/videochat/ adresinden tarayıcı eklentisini bilgisayarımıza yüklememiz yeterli. Daha fazla bilgi için buraya bakılabilir.

INDEX BILGISAYAR BROCADE'IN İŞ ORTAKLARI AİLESİNE KATILIYOR

Geniş ve benzersiz bir SAN çözümler portföyüne sahip olan Index Bilgisayar ve Brocade, yerel firmaları son nesil depolama ağ teknolojilerinin faydaları üzerine eğitmek için birleştiler

Brocade® (Nasdaq: BRCD) Türkiye'nin lider bilişim teknolojileri ürünleri dağıtıcısı Index Bilgisayar'ın Brocade'in Is Ortaklari Ailesine (Brocade Alliance Partner Network) katıldığını duyurdu. Bu yeni anlaşma, Index Bilgisayar'ın Brocade Veri Depolama Ağları (SAN- Storage Area Networking) satışında gösterdiği yeteneği, bağlılığı ve katkısının takdiri olarak, Index Bilgisayar'ın kendi hizmetler portföyünü daha fazla genişletip, büyüyen bölgesel talepleri yonetmesini sağlayacak.

Kullanıcıların depolama ihtiyaçlarının gittikçe artması sonucunda firmalar; maliyeti azaltmak, karmaşıklığı yönetmek ve işe uyumluluk koşullarını yerine getirmek gibi zorunluluklar ile karşı karşıya kalıyorlar. Brocade, Is ortaklarina, satış ve pazarlama enstrumanlarının, eğitim ve hizmetleri ile birlikte, Brocade SAN ve BT altyapı çözümlerini satmak için destek sağlamakta. Programın faydaları satış sürecinin her aşamasını içermekte, bunlardan bazıları şunlar: satış öncesi faaliyetler, dağıtım ve entegrasyon hizmetleri

Brocade Satış EMEA Müdürü, Barbara Spicek bu konuda şunları söylüyor: "Is ortaklari Ailemizin bünyesine bu kadar yetkin ve deneyimli bir ortak almaktan cok memnunuz". "Index Bilgisayar Türkiye'de önemli bir konuma sahip bir distributordur ayrıca genis bir yelpazede hizmet ve teknik uzmanlığı sahip bir firmadir.. Index Bilgisayar ile işbirliliği kurarak, Brocade Turkiye'deki müşterilerine kapsamlı bir SAN altyapi çözümleri sağlayabilir ve son nesil veri merkezi teknolojilerinin benimsenmesi genel işletme etkinliğini nasıl arttırabileceğinin bilincine yardımcı olabilecektir" diyor.

Index Bilgisayar'ın Satış Müdürü Cenk Kantar, "Index Bilgisayar'ın satış, dağıtım ve lojistik gücü Brocade'in Türkiye'deki varlığına büyük bir değer katacaktır. Ayrıca Brocade'in SAN ürünleri ve teknik bilgisi Türk BT piyasasının depolama sektörünü olumlu bir şekilde etkileyecektir. Bu ortak çalışmadan iki tarafın da olumlu şekilde yararlanacağına kesinlikle inanıyoruz" diye konuştu.

Is ortaklari ailesi Brocade OEM Ortakları ve kendi dağıtım kanallarının da içinde bulunduğu geniş grubun gereksinimlerini karşılamak için tasarlanmıştır. Brocade is ortaklari ailesindeki bütün ortaklar müşterilerine daha fazla değer katmayı sağlayacak koşulları sağlamak üzere çalışmakta, ornegin, is ortaklari bunyelerinde konularında uzman SAN Certified Sytems Engineers (SAN Sertifikalı Sistemler Mühendisleri) bulundurmaktadirlar.. Program üzerinde ayrıntılı bilgi için, lütfen Brocade Web sitesini (www.brocade.com/partners/AlliancePartnerNetwork.) ziyaret ediniz.

Index Bilgisayar Hakkinda

1989 yılından beri Türk bilişim sektöründe faaliyet gösteren Index, Türkiye genelindeki bilgisayar firmalarına, ihtiyaç duydukları tüm ürünleri, iyi organize olmuş bir bilgisayar dağıtıcısı kimliğiyle temin ediyor. Firma misyonunu, bilgisayar kanalındaki tüm şirketlere, değişen ihtiyaçlarına göre bilişim ürünlerinin ana tedarik merkezi olarak hizmet vererek liderligini sürdürmek olarak belirlemiş bulunuyor. Index Bilgisayar "INDES" koduyla 2004 Haziran'ından bu yana İMKB'de işlem görüyor. Firma hakkında ayrıntılı bilgi www.index.com.tr adresinden alınabilir.

Brocade Hakkında

Brocade, kuruluşların kendi bilgilerine bağlanarak bunları en verimli biçimde paylaşmalarına ve yönetmelerine yardımcı olan veri merkezi ağ çözümleri alanında lider bir ürün ve hizmet sağlayıcısıdır. Brocade ürünlerini ve hizmetlerini kullanan kuruluşlar, kendi IT altyapılarının optimizasyonu ve uyumlu veri yönetiminin sağlanması konularını daha iyi bir biçimde uygulayabileceklerdir. Ayrıntılı bilgi için, lütfen Brocade Web sitesini (www.brocade.com) ziyaret ediniz veya şirketimizle iletişim kurunuz (info@brocade.com).

BROCADE

OLED Nedir? Nasıl Çalışır?

Yarım santim kalınlığında, 200 ekran büyüklüğünde ve şu an piyasadaki çoğu televizyondan daha az güç tüketen ve kullanmadığınız zaman kıvrılıp dürülebilen, yüksek tanımlı (HD) bir televizyon hayal ettiniz mi? Ya arabanızın öncamı görüntü paneline dönüşebilse, bir kısmında yakıt miktarı, motor ısısı, hız, tork gibi bilgiler, bir kısmında yol haritası görüntülenebilse? Veya elbisenizin monitör gibi olması nasıl olurdu? Bütün bunların hepsi, yakın gelecekte OLED (organic light-emitting diode) teknolojisi ile mümkün olabilir.

Işık yayan organik diyot (OLED) görüntüleyicisi, elektrik verildiğinde ışık yayan organik moleküllerden yapılmış ince filmdir. OLED'ler daha parlak, daha canlı görüntü sağlarken, LED ve LCD görüntü panellerinden daha az enerji tüketir.

Peki OLED nasıl çalışır, ne tür OLED'ler üretilebilir, diğer teknolojilerle karşılaştırılınca avantaj, dezavantajları nelerdir?

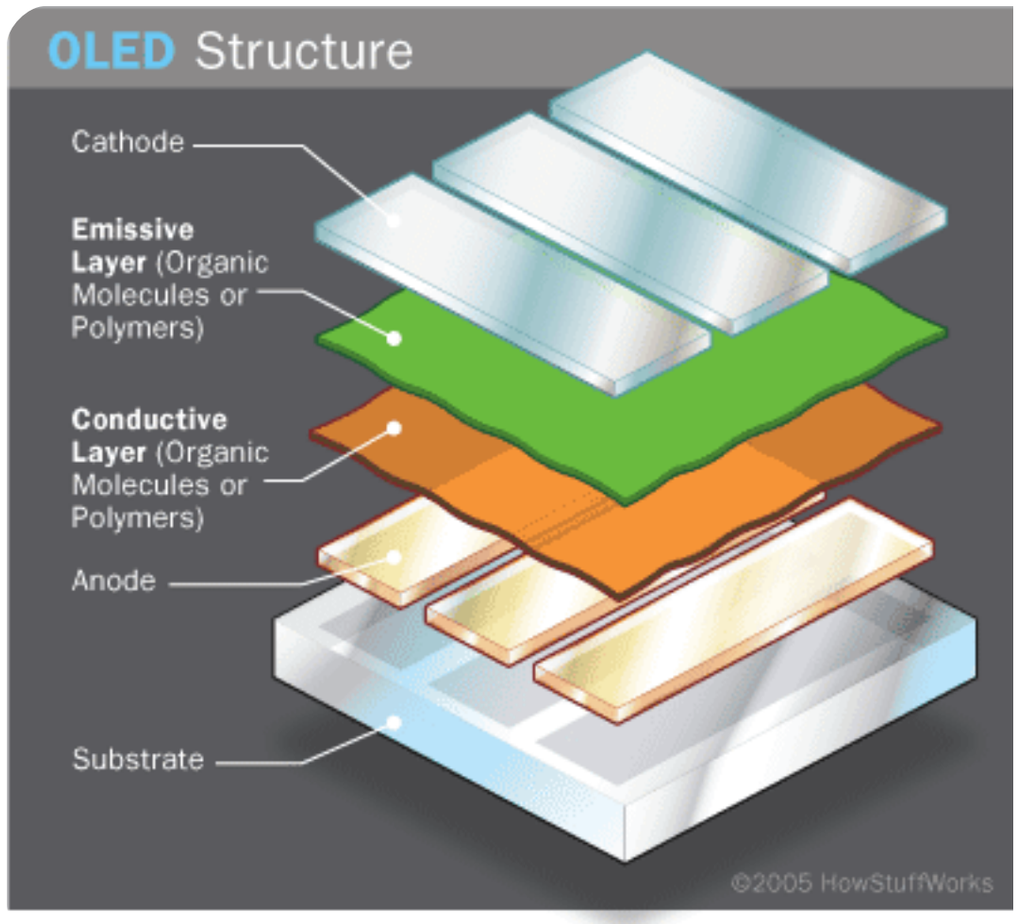
OLED bileşenleri

LED gibi, OLED de katı bir yarıiletken cihazdır. 100 ile 500 nanometre (Nanometre: Metrenin milyarda biri.) kalınlığında, ya da yaklaşık olarak insan saçından 200 kat daha incedir. OLED'lerin iki ya da üç organik katmanı vardır, üç katmanlı tasarımda, sonuncu katman, katottan ışık yayan tabakaya elektronların taşınmasına aracılık eder. Bu yazıda, iki katmanlı tasarımı baz alıyoruz.

OLED şu parçalardan oluşur:

Substrat: OLED'i destekleyen, yataklık eden tabakadır.

Anot: Cihazdan akım geçerken, pozitif yüklü oyuklar oluşturur



negatif yüklü elektronların geçebilmesi için. Şeffaftır.

Organik katmanlar: Bu katmanlar organik moleküllerden veya polimerlerden yapılır.

* İletim katmanı: Bu tabaka organik plastikten (Meselâ polyaniline) imal edilir ve anottan elektron oyukları taşır.

* Yayıcı katman: İletim katmanından farklı organik plastikten (Örnek: Polyfluorene) yapılır, katottan elektronları taşır, işte ışık burada oluşur.

Katot: OLED'in tipine bağlı olarak şeffaf olabilir de, olmayabilir de. Katot cihaza gerilim uygulandığında elektronları veren tabakadır.

OLED'lerin üretilişi

Üretimin en büyük kısmını, substrat denilen tabakaya organik katmanların uygulanması işlemi oluşturuyor. Bu da üç şekilde yapılabilir.

Philips tesisinden bir resim

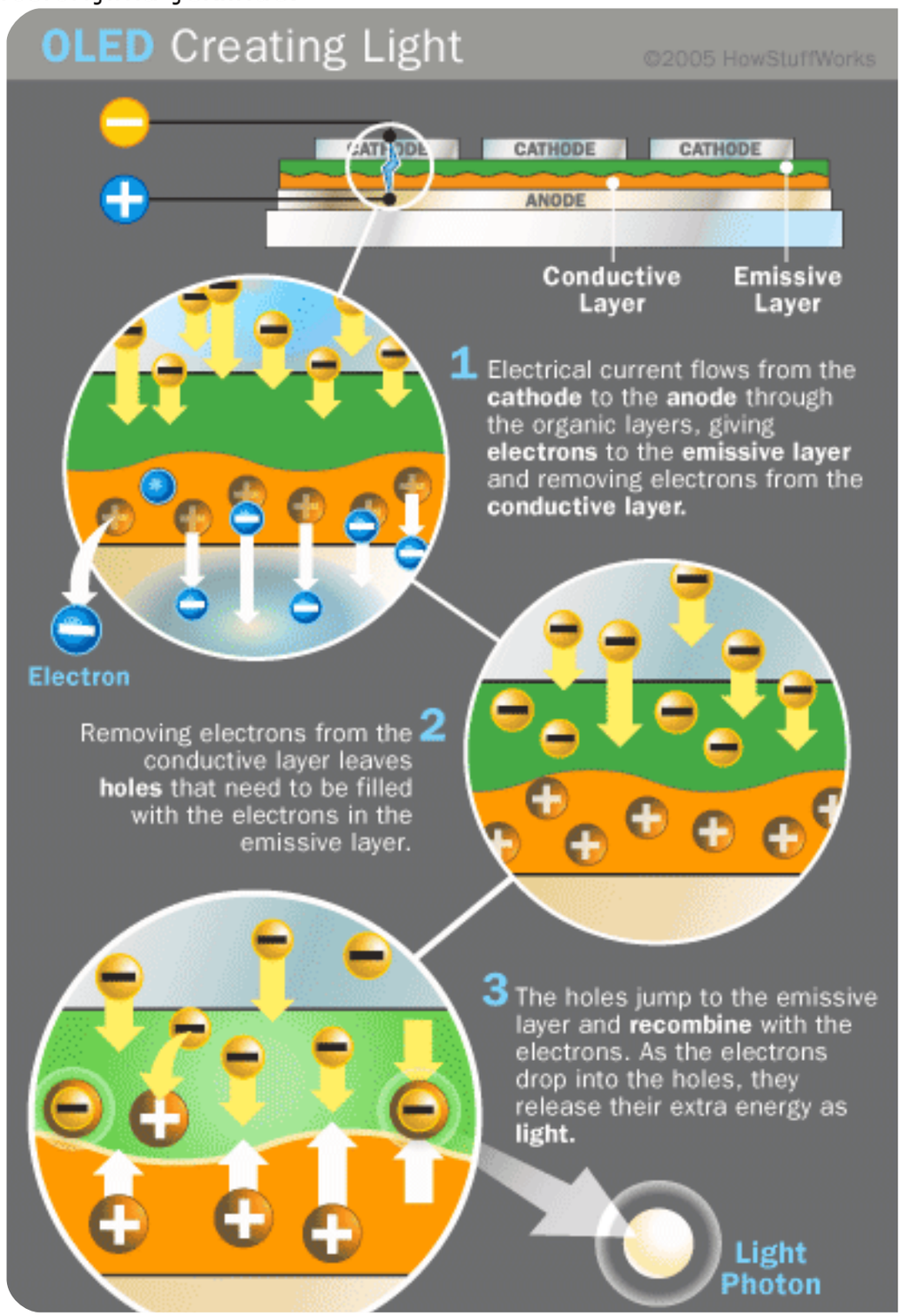
Vakumlu yoğunlaştırma: VTE, yani vakumlu termal buharlaştırma olarak da bilinir. Aslında bu işlem hem yoğunlaşma, hem buharlaşmayı içeriyor. Bir vakum odasında, organik moleküller uygun sıcaklıkta ısıtılarak, buharlaştırılır ve yukarıda, soğutulmuş substrat üzerinde ince filmler olarak yoğunlaşması sağlanır. Bu yöntem pahalıdır ve verimli değildir.

Organik buhar değişimli yoğunlaştırma (OVPD): Düşük basınçlı ortamda, duvarları ısıtılmış tepkime odasında, taşıyıcı bir gaz, buharlaşmış organik molekülleri soğutulmuş substrat üzerine taşır ve yine burada bu moleküller yoğunlaşarak ince film hâlini alır. Taşıyıcı gaz kullanılması, verimi arttırır ve OLED üretiminin masrafını azaltır.

Mürekkep püskürtmeli çıktı: Bu teknoloji ile, OLED'ler substrat üzerine aynı çıktı alınırken olduğu gibi mürekkebe benzer şekilde püskürtülür. Bu da, OLED üretim masrafını çok azaltır ve çok büyük görüntü panelleri yapmayı mümkün kılar, 200 ekran televizyon veya elektronik reklam panoları gibi. Yukarıdaki resimde bunun bir örneğini görebilirsiniz.

Peki OLED'ler nasıl ışık yayar?

OLED'ler, LED'lere benzer şekilde ışık yayarlar, elektro-fosforışıma şeklinde.



Olay şu şekilde işliyor:

1. Bir güç kaynağından, OLED'e gerilim uygulanır.

2. Katottan anoda organik tabakaların içinden doğru elektron akışı olur.

* Katot, ışık yayıcı organik tabakaya elektronları verir.

* Anot iletim katmanından elektronları çeker, yani pozitif yüklü oyuklar verir. (Bu oyuk kavramı yükseköğretim seviyesinde elektronik dersi almış kişilerin müfredatında mutlaka vardır. Ortaöğretimde, meslekî veya meslekî olmayan okullarda anlatılıyor mu bilmiyorum.)

3. Yayıcı ve iletim katmanları arasındaki sınırda, elektronlar, oyukları bularak devresini tamamlar.

* Bir elektron, elektron oyuğu bulduğu zaman oraya yerleşir. (Atom'un o orbitalindeki eksik yeri doldurur. Bunu da lise kimya müfredatından hatırlıyorsunuzdur. Hatırlamasanız da ÖSS hatırlatıyor :) 1s diye başlıyor hani)

* Bu olay meydana geldiğinde, elektron, ışık (foton) şeklinde enerji salar.

4. OLED ışığı yayar.

5. Işığın rengi, yayıcı katmandaki organik molekülün tipine bağlıdır. Üreticiler, renkli OLED görüntüleyicileri yapabilmek için, birden fazla renkli organik film koyar.

6. Işığın parlaklığı veya yoğunluğu uygulanan elektrik akımına bağlıdır, akım arttıkça, parlaklık artar.

Küçük molekül OLED mi, Polimer OLED mi?

1987 yılında, Kodak bilimadamları tarafından ilk OLED'lerde kullanılan moleküller, küçük organik tiplerdi. Küçük moleküller gayet parlak ışık yaymasına rağmen, bilimadamları bu molekülleri vakumlu odada yoğunlaştırma yöntemi ile substratın yüzeyine koymak zorundaydı.

1990'lardan beri, araştırmacılar ışık yaymak için büyük polimer moleküller kullanıyor. Polimerler daha ucuza maledilebiliyorlar ve büyük alanlar üzerine yayılabiliyorlar, bu yüzden büyük ekran görüntü panelleri için daha uygun.

OLED Türleri

Değişik tipte OLED'ler vardır:

* Pasif Matriks
* Aktif Matriks
* Şeffaf
* Tepeden ışık yayan
* Kıvrılabilen
* Beyaz ışık yayan

Herbirinin değişik kullanım alanı var. İlk iki madde piksel sürme modeli, diğerleri katman ve karakteristiğe göre tasniftir.

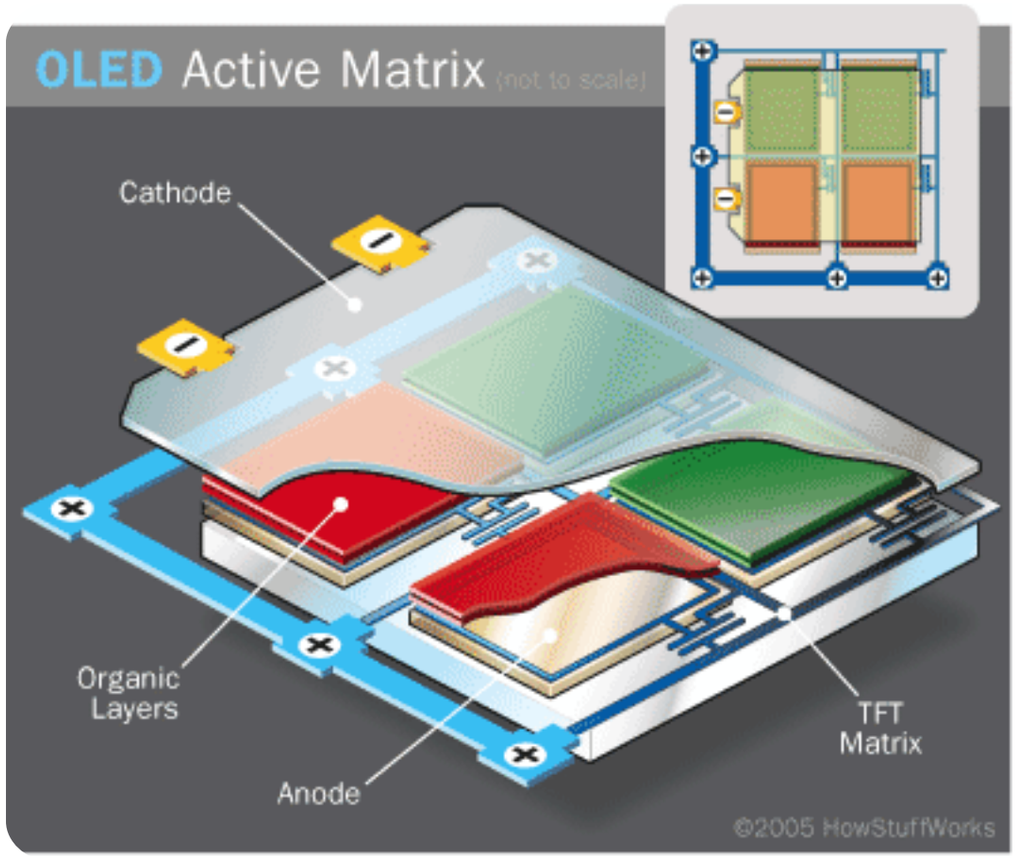
Pasif Matriks OLED (PMOLED):

PMOLED'lerde katot şeritleri, organik tabakalar ve anot şeritleri vardır. Anot şeritleri, katot şeritlerinin dikine hizalanmıştır. Katot ve anotların birleşme noktaları, ışığın oluştuğu pikselleri oluşturur. Bir devre ile ilgili anot ve katot şeritlerine akım verilir, böylece hangi pikselin yanıp yanmayacağı belli olur. Ve yine, her pikselin parlaklığı uygulanan akımla orantılıdır.

PMOLED'lerin imâli kolaydır ama diğer OLED tiplerinden daha fazla güç tüketirler, ana sebebi ise, sürülmesini sağlayan harici devredir. PMOLED'ler metin ve ikonların görüntülenmesinde çok verimlidir ve en iyi 2-3” köşegen boyuna sahip küçük ekranlara uyar, telefonlar, PDA'lar ve MP3 çalarlarda görebileceğiniz gibi. Bahsedilen devreye rağmen, pasif matriks OLED'ler, mevcut LCD'lerden daha az güç tüketir.

Aktif matriks OLED (AMOLED):

AMOLED'lerin şeritler yerine tam katman katot, organik molekülleri ve anodu vardır, ama anot tabakası ince film transistör (TFT) bir tabaka üzerine yayılmıştır, bu şekilde matriks oluşur. TFT düzeneğinin kendisi, hangi pikselin yanıp yanmayacağını belirleyen devredir.



AMOLED'ler, PMOLED'lerden daha az güç tüketir çünkü TFT düzeneği, harici sürme devresinden daha az güç tüketir, bu yüzden daha büyük ekranlarda verimlidirler. AMOLED'lerin videolar için daha uygun olan daha hızlı bir yenileme süreleri vardır. AMOLED'ler için en iyi kullanım alanları bilgisayar monitörleri, büyük ekran televizyonlar, elektronik işaretçiler (display derdim ama konudan ötürü karışmasın :) Bankalarda falan sıra kaçta, size gelmiş mi, duyuruların yazdığı basit display tipi) ve reklam panolarıdır.

Şeffaf OLED:

Şeffaf OLED olarak anılan cihazların bütün tabakaları şeffaftır, cihaz kapatıldığında, görevi yataklık ve destek olan substrat tabakası dahil, ışığı %85 geçirgendir. Şeffaf OLED açıldığında ise, her iki tarafından da ışık geçebilir. Pikselleri aktif veya pasif matriks ile sürülebilir.

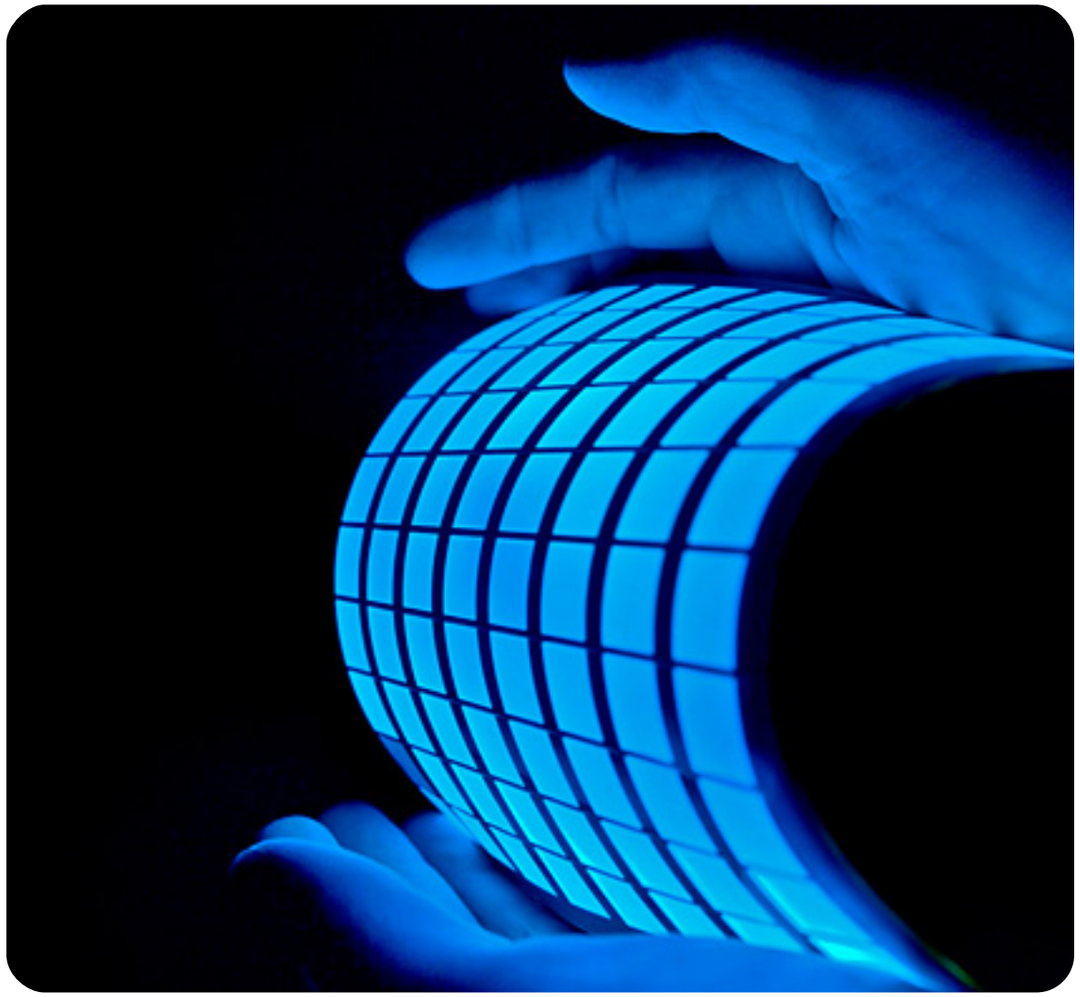
Bu teknoloji ile HUD tipi görüntüleyici imal edilebilir. Meselâ, bu sayede aracınızın camında görüntü elde edebilirsiniz. Savaş uçaklarında daha ilkel hâli görülen HUD görüntüleyicinin çok daha iyisi OLED kullanımıyla otomobillere gelebilir.

Bir HUD ekran:

Tepeden ışık yayan OLED:

Bu tiplerin substrat tabakası mat veya yansıtıcıdır. En iyi aktif matriks tasarıma uyarlar.

Kıvrılabilir OLED:



Katlanabilir anlamına da geliyor ama ben önlemini alayım dedim, nemelazım birkaç sene sonra çıkar birisi katlamaya kalkar, sonra bana sorar hesabını :) Bu tip OLED'lerin substrat tabakaları çok esnek metal yapraklardan veya plastiklerden imâl edilir. Çok hafif ve dayanıklıdırlar. PDA, cep telefonu gibi cihazlarda kullanılmaları ekran çatlaması, kırılması gibi durumları azaltır, cihazı satın aldığınız ücretin yarısına mâlolabilecek bir tamir ücretinin önüne geçebilir.

Bu tip OLED görüntüleyiciler, elbiselere de uygulanabilir. Muhtemelen askeri amaçlı olur. Zaten Japonlar bir nevi görünmezlik veren, önü arkaya, arkayı öne görüntü olarak aktaran, yani sizi aradan çıkaran, şeffaf görüntüsü veren, kamuflaj için kullanışlı yağmurluk tarzı bir elbise hazırlamışlardı.

Bir de güç verici, hızlı koşturan, kurşun geçirmez özellik ekleyebilseler alın size Crysis. :) Gerçi güç verici kısmı için güzel fikirlerim var, ama ne yazık ki bu alanda çalışmıyorum. Ama geçen yüzyıl içinde, geçmişte, ilkel hâli savaşta uzun süre, sert çarpışmalara giren askerler için kullanılmış. Arada ben de şarkımı söyleyeyim dedim bu vesileyle, belki birisi sesimi duyar da, patent falan alırız bu fikre.

Beyaz OLED:

Beyaz OLED'ler, daha parlak beyaz ışık yayarlar, floresan lambalar gibi ama onlardan enerji tüketimi olarak daha verimli.

Floresanlardan farklı olarak, akkor lambaların ışık kalitesine sahiptir. Büyük alanları kaplayacak şekilde üretilebildiklerinden, floresan lambaların yerini alıp, enerji maliyetlerini düşürebilirler.

OLED'in Avantaj ve Dezavantajları

LCD şu an küçük cihazlarda tercih edilen görüntüleyici tipi ve büyük ekran televizyonlarda da oldukça popüler. Sıradan LED'ler genelde dijital saatlerde rakamlar şeklinde veya diğer elektronik cihazlarda benzer şekillerde kullanılır. OLED'in ise, ikisine göre de avantajları var:

* OLED'in plastik, organik tabakaları daha ince, daha hafif, daha esnektir, LED veya LCD'deki kristal yapı ile karşılaştırılırsa.

* OLED'in ışık yayan katmanları hafif olduğundan, substrat tabakası sert yerine, esnek olabilir. Substratı LED ve LCD'de kullanılan cam yerine plastik olabilir.

* OLED'ler, LED'lerden daha parlaktır. OLED'in organik katmanları, LED'in inorganik katmanlarından çok daha ince olduğundan, OLED'in iletim ve ışıma yapan katmanları birden fazla olabilir. Ayrıca, LED ve LCD'ler destek için cama ihtiyaç duyar ve cam da biraz ışık emer. OLED'lerin cama ihtiyacı yoktur. Camlar %100 geçirgen değildir, sağlamlık için belli kalınlıkta imal edilmedilirler. Camın karakteristiğini istenen hâle getirmek için, tahmin edemeyeceğiniz kimyasal maddeler üretimi sırasında karışımına koyulur.

* OLED'lerin, LCD'ler gibi arkadan aydınlatmaya ihtiyacı yoktur. LCD'ler, arkadan gelen ışığın önünü keserek çalışır, OLED'ler ise ışığı kendileri üretir. OLED'lerin arka aydınlatmaya ihtiyacı olmadığından, LCD'lerden çok daha az güç tüketir, çünkü LCD'de tüketilen gücün çoğu arka aydınlatmaya gider. Bu da, batarya ömrünün önemli olduğu taşınabilir cihazlarda çok önemlidir.

* OLED'lerin üretimi daha kolaydır ve daha büyük boyutlarda üretilebilirler. OLED'ler aslında plastik olduğundan, ince, büyük yaprakların üzerine işlenebilirler. Aynı piksel miktarını verecek kadar likit kristali yerleştirmek ise çok daha zordur.

* OLED'lerin geniş görüş açısı vardır, yaklaşık 170 derece. LCD'ler arkadan gelen ışığı keserek çalıştıklarından, belli açılardan görülebilirler. OLED'ler kendileri ışık ürettiğinden, görüş açıları daha geniştir.

OLED'in sorunları:

OLED bütün görüntüleyici cihazlar için mükemmel görünüyor, ama bazı sorunları da var:

* Kırmızı ve yeşil OLED filmler uzun ömre sahipken (46 - 230 bin saat) , mavinin daha az ömrü vardır (14 bin saat civarında.) Ama bu konuda geliştirmeler sürekli devam ediyor.

* Üretimleri şu aşamada çok pahalı.

* Sudan çok kolay zarar görüyorlar.

OLED nedir, hangi yollarla üretilir, nasıl tipleri vardır, nerelerde kullanılır, yüzeysel bir şekilde bilgi sahibi oldunuz. Organik maddeden ışık elde edilmesi yaklaşık 50 yıl öncesine dayanıyor. Ama OLED olarak bilinen teknolojinin başlangıcı, Kodak ile 20 yı öncesine dayanıyor. Üzerinden çok vakit geçti, ama hâlâ geliştirmesi sürüyor. Ucuza imal ve kullanımının yolu, beraberinde kaliteli görüntü ve ışık ile, bulunmuş olsa da, henüz malesef üretim olarak o seviyeye ulaşılamadı. Ama ilerleyen yıllarda olacağını umuyoruz.

Şu an televizyon, monitör, taşınabilir medya oynatıcılar, fotoğraf makinelerinin ekranı gibi birçok alanda kullanımda. Ucuzluk ve ömür ve toplu üretim konusunda istenen verim sağlanınca, şu an CRT'ye baktığınız gibi, belki ileride LCD'lere bakarsınız.

Faydalanılan kaynak: Howstuffworks

OKUYUCU GÖRÜŞLERİ
Buraya tıklayarak pdfdergi hakkındaki düşüncelerinizi paylaşabilirsiniz.

Grafik piyasasındaki gelişmeler üzerine genel bir değerlendirme

Fudo'nun verdiği habere göre, ATi, HD 4000 serisiyle yakaladığı ivmeyi devam ettiriyor ve kart satışları çok iyi gidiyor, satışlar Avrupa'da nVidia'yı geçmiş durumda. ATi de kartlarının bütün segmentlerde nVidia'dan daha çok sattığını doğrulamış.

Yine konuşulan bir çok perakendeci ve e-ticaret işletmecisine göre, ATi çoğu bölgede nVidia'dan fazla satıyor. Şu ara ATi pazar payını arttırırken, nVidia kaybediyor.

Radeon 4000 fırtınası, 4800 serisi ile başlamıştı ve hâlâ devam ediyor. Araştırma firması Mercury'nin 2008 3. çeyrek satış sonuçlarını yakında elde etmesi bekleniyor ve ATi ve nVidia'nın pazar payları arasında kaydadeğer farklılıklar oluşabilir. Piyasada hakim olan genel kanıya göre artan bu çizgi, ATi'ye 4. çeyrekte de avantaj sağlayacak.

Piyasalardaki krize ve çalkantıya rağmen, kart satışları iyi devam ediyor. Yine yaklaşık 2 ay kalan Noel'de satışların zirve yapması beklenmekte. Zaten Noel'den bir önceki hafta bu -genelde- çılgınlık hâlini alır. Tabi bu sene kriz sebebiyle yeni işsizler ordusu oluşması bekleniyor dünya çapında. O yüzden beklentiler biraz düşmüştür.

nVidia da, ATi'den gelen beklenmeyen ürün gamına karşı cevap verebilmek için henüz duyurmadığı gizli şeyler üzerinde de çalışıyor olabilir. Zira hazırlıksız yakalandınız mı, cevap vermeniz zaman alıyor, çünkü chip piyasasında hazırlayıp piyasaya sürebilmek kısa sürede olacak iş değil. Mevcut kartların varyasyon veya makyajı ile soruna pek bir çözüm getirilemez nVidia tarafında. Buna en son örnek de 9800GTX+ ve shader sayısı arttırılmış GTX260 oldu. Yaşanan ürün indirimleri nVidia ve işortaklarını pek mutlu etmese de, kullanıcıları sevindirmişe benziyor. Yüzlerin tekrar gülmesi için yeni bir heyecana ihtiyaç var.

Ama bunlar nispeten çabuk çözümler. nVidia satışların tavan yapması beklenen zamana kadar yeni kartlar yetiştirip dengeleri tekrar lehine çevirebilecek mi, zamanla görülür. ATi de elbet harıl harıl çalışmalarına devam ediyor.

Bir süredir AMD-ATi, ürünleri konusunda pek sır vermeyi sevmediğinden ve rakibini yanıltarak Haziran'dan beri iyi avantaj sağladığından, pek de açık vermesini beklemiyoruz, çünkü bu strateji iyi tuttu.

Ve dedikodu haberlere de firma pek cevap vermiyor, yorum yapmıyor. Zira yalan söylese, yalancıya çıkacak, doğrulasa stratejisi bozulup planı ortaya çıkacak, tekzip etse, bu sefer başka iddialar ile planının en azından çerçevesi çizilip, ona göre önlem alınmaya çalışılacak. Sükut etmek, tasdik anlamına gelir sözünün istisnası adeta. Bunu RV770 ile iyi anladık.

Öte yandan nVidia, ürünlerinde salt grafik performansından çok, CUDA ve PhysX'i de her fırsatta öne çıkarmaya çalışıyor. Kullanıcıların şu ana kadar yaptığı satın alımlarda bundan pek etkilendiği söylenemez. Ama 2009 yılının, belki de sonlarına

doğru çıkacak uygulama destekleriyle, hem ATi, hem nVidia cephesinde, GPU'nun vektörel hesaplamalar dışındaki yeteneklerinden de faydalanma artabilir, bu da elbet satın alma alışkanlıklarına yansır. Alayım da bari şunları da yapabilsin, belki lazım da olur diye düşünen kitle artmadıkça, şu aşamada, nVidia'nın sunduklarını kullanacak tüketici adedi küçük bir azınlık kalır.

Intel de çıkaracağı grafik işlemcisinde programlanabilirlik üzerinde fazla duruyor. Zaman geçtikçe, yeni destekler için yeni chip almak yerine, yazılımla yeniden modernize edilebilmesi üzerine çalışılıyor. Tabi şu an kapalı kutu sayılır ve cevaplanmasını bekleyen birçok soru var bu konu hakkında, görünüşe göre 2010 başına kadar da piyasada göremeyiz.

Pazar payı meselesine geri dönersek, discrete, yani ayrık grafik işlemci, yani ayrıca satılan chip hakkında konuştuk. Yoksa grafik işlemci pazarının büyük çoğunluğuna adet bazında Intel sahip, sattığı chipsetlerdeki IGP (entegre grafik işlemci) ile. En azından Atom satışları bile, 945G ve varyasyon chipsetleriyle, grafik işlemci satışı anlamına da geldiğinden, bu görünür başarıyı kolay kolay kaybetmez. Görünür başarı diyoruz çünkü, bu grafik işlemciler, nVidia ve ATi'nin IGP çözümleriyle bile karşılaştırıldığında vasatın altında kalıyor, sıkleti olarak kabul edilmiyor.

Ama görsel beklentilerin artması, nVidia ve ATi için avantaj. Bu konuda Intel ne kadar elini güçlendirmeye çalışsa da, sağladığı IGP çözümlerin chipsetlerini pahalı satıyor olması, anakart fiyatlarını ve en nihayetinde PC veya notebook fiyatını da arttırıyor. ATi, IGP pazarında sadece AMD için çalışıyor, nVidia ise hem AMD, hem Intel platformlara çözüm sunuyor, iki alanda da eli güçlü. Ama AMD'nin ATi'yi alışıyla girdiği chipset piyasası, AMD'nin ne kadar haklı olduğunu bir kez daha gösterdi, nVidia, AMD platformunda gölgede kalıyor. Yine de hatırı sayılır satış adedi var.

Ama zamanla azalacağını tahmin ediyoruz, çünkü ATi'nin alternatifi daha iyi, hem performans, hem chipset ile sağlananların çeşitliliği, hem güç tüketimi, hem ısınma, hem de doğal multimedya destekleri ve ivmelendirmesi yönünden. Yine nVidia bu alandaki çalışmalarına hız kesmeden devam ediyor, çıkaracağı yeni chipsetlerle AMD platformunu tercih eden giriş seviyesi kullanıcılarına güçlü alternatif sunacağa benziyor.

Bu senenin sonu ve 2009'un başı, donanım dünyasında pek çok yeniliklere gebe görünüyor, artık bazı şeyleri kestirmek zorlaştı, bekleyip görmek gerek. Yani donanımseverleri bol hareketli, spontane heyecanlarla dolu zamanların beklendiği söylenebilir. Bir de kriz olmasaydı, belki daha tatlı bir heyecan olurdu.

Google Translate hizmetine Türkçe' yi de eklesene

Google, online çeviri hizmeti Translate' in desteklediği dil sayısını 23' e çıkardı. Türkiye' de 70 milyon dünyada ise 250-300 milyon Türkçe konuşan kişi olduğu düşünüldüğünde Türkçe dilinin Google Translate' de hala olmamasına çok içerliyorum. Eminim benim gibi düşünen bir çok insan var ve yanlız değilim. Dileğim en kısa zamanda Google Translate' in içinde Türkçe' yi de görebilmek.

Google Translate hizmetine Türkçe' yi de eklesene

Google Translate' de şu anda yer alan diller (Çince Simplified ve Traditional)

Almanca konuşan kişi sayısı 95 milyon kişi anadil olarak, toplamda 120 milyon
Arapça konuşan kişi sayısı 246 milyon
Bulgarca konuşan kişi sayısı 8 milyon
Çekçe konuşan kişi sayısı 12 milyon
Çince konuşan kişi sayısı 1.3 milyar
Danca konuşan kişi sayısı 5.5 milyon
Fince konuşan kişi sayısı 6 milyon
Fransızca konuşan kişi sayısı 67 milyon anadil, toplam 128 milyon
Hintçe konuşan kişi sayısı Ana dil olarak: 180 milyon İkinci dil olarak: 480 milyon Toplam 800 milyon
Hırvatça konuşan kişi sayısı 5 milyon
Hollandaca konuşan kişi sayısı 24 milyon
İspanyolca konuşan kişi sayısı 610 milyon civarı, yaklaşık 460 milyon kişinin ana dili
İsveççe konuşan kişi sayısı 9.6 milyon
İtalyanca konuşan kişi sayısı 70 milyon
Japonca konuşan kişi sayısı 130 milyon
Korece konuşan kişi sayısı 71 milyon
Norveççe konuşan kişi sayısı 4.6 milyon
Polonyaca konuşan kişi sayısı 50 milyon
Portekizce konuşan kişi sayısı Anadili 218 milyon, ikincil dil 230 milyon kişi olmak üzere toplamda 450 milyon kişi (yaklaşık)
Romence konuşan kişi sayısı 28 milyon
Rusça konuşan kişi sayısı 164 milyon kişinin anadili, 114 milyon kişinin ikinci dili
Yunanca konuşan kişi sayısı 15-22 milyon arası

Yukarıdaki tabloyu incelediğimizde Türkçe' nin Google Translate içinde hala olmaması çok üzücü.

Tüm bu verileri düşündüğümüzde Google Translate içinde Türkçe dilinin de olması gerektiğini düşünüyoruz. Google bizi duy ve Translate hizmetine Türkçe' yi de ekle

http://googletranslateturkce.wordpress.com/

iPhone 3G Türkiye'de

iPhone 3G Türkiye'de - Fiyatlandırma ve Paket Karmaşası

Uzun zamandır Türkiye'deki operatörler iPhone'u getirmek için yarışıyorlar: Vodafone önce davranıp Haziran 2008 civarı talep toplamaya başlamıştı. Daha sonra yarışa Turkcell de katıldı ve iPhone 3G'yi Türkiye de satacağını açıkladı. İlk açıklanan tarihten beri geldi gelecek diye heyecanla beklenen iPhone sonunda yasal yollardan Türk teknoloji severleri ile buluştu.

Buluştu fakat beraberinde pek de alışık olmadığımız farklı bir ödeme sistemi de getirdi: iPhone sözleşme ile satılacaktı. Operatörler ilk günlerde yeteri kadar bilgilendirme yapamamış olacak ki forumlarda ve internet sitelerinde konuyla ilgili kafa karışıklığını belirten onlarca konu görmek mümkün oldu. Ayrıca pek de özenli hazırlanmamış, aceleye gelmiş sözleşmeler yanlış anlamaları da beraberinde getirdi.

Bu yazımızda iPhone 3G Türkiye fiyatlandırmasını ayrı ayrı operatörler bazında inceleyeceğiz. Sözleşmelerde ufak ufak yazılmış önemli ayrıntıları büyüteç altına alacağız, Türkiye'den iPhone satın alırken dikkat edilmesi gereken noktaları da masaya yatıracağız.

Karmaşaya hoş geldiniz!

Vodafone İle IPhone Satın Almak?

Vodafone iPhone 3G için Haziran ayından beri ön talep toplamaktaydı, geçtiğimiz günlerce o formu dolduran kişilerin cep telefonuna ilk 5000 kişinin hediyeli bir kampanyayla iPhone 3G sahibi olacağını belirten bir mesaj gönderildi. 26

Eylül geldiğinde ise Vodafone'larda iPhone 3G satışı başlamıştı. Vodafone.com.tr sitesinden aldığımız KDV ve ÖİV dahil son güncel fiyatlandırma şu şekilde:

Paket 150:
Cihaz Ücreti 8/16 GB: 979/1179 YTL
Aylık Paket Ücreti: 47,26 YTL
Pakete aylık 150 dakika görüşme, 150 kısa mesaj ve 150 MB GPRS internet kotası dâhil.

Paket 350:
Cihaz Ücreti 8/16 GB: 779/979 YTL
Aylık Paket Ücreti: 83,62 YTL
Pakete aylık 350 dakika görüşme, 350 kısa mesaj ve 350 MB GPRS internet kotası dâhil.

Paket 750:
Cihaz Ücreti 8/16 GB: 579/779 YTL
Aylık Paket Ücreti: 119,97 YTL
Pakete aylık 750 dakika görüşme, 750 kısa mesaj ve 750 MB GPRS internet kotası dâhil.

Paket 1500:
Cihaz Ücreti 8/16 GB: 0/199 YTL [yalnızca ilk 5000 abone için]
Aylık Paket Ücreti: 180,57 YTL
Pakete aylık 1500 dakika görüşme, 1500 kısa mesaj ve 1 GB GPRS internet kotası dahil.

Sözleşmede dikkat edilmesi gereken noktalar:

* Vodafone'da sözleşmeler 12 aylık yapılıyor.

* Vodafone'in şu anda EDGE hizmeti olmadığından telefonu EDGE'e göre daha düşük hızlı GPRS ile kullanmak zorundasınız.

* Sözleşmede seçtiğiniz paket içerisindeki konuşma dakikalarınızı bitirip konuşmaya devam etmek isterseniz, dakika başına KDV ve ÖİV Dahil 0,24 YTL, kısa mesaj hakkınızı bitirirseniz attığınız her mesaj başına KDV ve ÖİV Dahil 0,23 YTL ödemeniz gerekmekte.

* Vodafone'den sözleşmeli olarak alacağınız iPhone 3G sim kilitli olacağından cihaza farklı bir sim kart takıp kullanamayacaksınız.

* Aynı şekilde internet kotanızı doldurduğunuzda da kotayı aşan kullanım Vodafone Hacim Bazlı internet paketi üzerinden ücretlendirilecek.

Turkcell İle IPhone 3G Sahibi Olsak?

Turkcell oyuna sonradan dahil olmasına rağmen Türkiye'deki yasal iPhone satışlarının büyük kısmını gerçekleştirme başarısını gösterdi. Bunda Turkcell'in pazarlama departmanlarının başarısının da büyük payı var: 26 Eylül saat 00:00'da Vodafone ve Turkcell satış noktalarında iPhone satışı başlarken insanların ilgisi çoğunlukla Turkcell'in çekilişle dağıtacağı 50 iPhone 3G üzerindeydi, dolayısıyla "cimri" Vodafone Turkcell'in aksine beklediği kalabalığı yakalayamadı.

Turkcell'den alacağınız iPhone 3G için ödemeniz gereken aylık miktarlar www.turkcell.com.tr'de KDV ve ÖİV dahil olarak kullanıcıların bilgisine sunulmuş:

Küçük Paket:
Cihaz Ücreti 8/16 GB: 279/479 YTL
Aylık Paket Ücreti: 91 YTL
Pakete aylık 150 dakika görüşme, 150 kısa mesaj, sınırsız internet ve Turkcell Gold üyeliği dâhil.

Orta Paket:
Cihaz Ücreti 8/16 GB: 189/379 YTL
Aylık Paket Ücreti: 139 YTL
Pakete aylık 500 dakika görüşme, 500 kısa mesaj, sınırsız internet ve Turkcell Platinum üyeliği dahil. Bunlara ek olarak, Orta Paket ile iPhone 3G satın aldığınızda tüm Turkcell'lilerle hafta sonu ücretsiz konuşabiliyorsunuz.

Büyük Paket:
Cihaz Ücreti 8/16 GB: 0/195 YTL
Aylık Paket Ücreti: 176 YTL
Pakete aylık 1000 dakika görüşme, 1000 kısa mesaj, sınırsız internet ve Turkcell Platinum üyeliği dâhil. Bunlara ek olarak, Büyük Paket ile iPhone 3G satın aldığınızda da tüm Turkcell'lilerle hafta sonu ücretsiz konuşabiliyorsunuz.

Dikkat edilmesi gereken noktalar:

* Turkcell sözleşmeleri 18 aylık olarak yapılıyor.

* Sınırsız internet'e aldanmayın! Turkcell'in sınırsız internet dahil diyerek pazarladığı paketlerdeki internet 3 GB kotalı EDGE bağlantısı.

* Küçük paket ile 31.12.2008 tarihine kadar, orta ve büyük paketlerle ise 18 ay boyunca hafta sonları Turkcell'lilerle ücretsiz konuşma imkanınız var. Tabii bu da sınırlı: her ay 2000 dakika.

* Diyelim ki paketlere dahil dakikalar bitti ve konuşmaya devam etmek istiyorsunuz. Bu durumda konuştuğunuz dakika başına "BizBize Herkesle tarifesinin paket aşım ücreti olan KDV ve ÖİV Dahil 0,545 YTL'yi" ödeyeceksiniz ki bu rakam şu anki şartlarda gerçekten çok yüksek.

* Aynı şekilde, paket içeriğindeki internet kullanma hakkınızı (sınırsız diye lanse edilen fakat 3 GB kotalı olan internet) aştığınızda ise indirdiğiniz her MB için Paket aşım ücreti 0,15 YTL ödemek durumunda kalacaksınız. Örnek olarak, paketinizi aştıktan sonra indireceğiniz MP3 formatındaki bir şarkı, size yaklaşık 0,75 YTL'ye mal olacak.

* Turkcell Gold ve Platinum üyelikleri ise Turkcell'in seçkin müşterilere sunduğu bir takım imkânları içeren bir sistem.

Sözleşmesiz IPhone Satın Almak İstersek?

iPhone 3G ülkemizde sözleşmesiz olarak da satılabiliyor. Açıklanan KDV dahil fiyatlar:

Vodafone Sözleşmesiz iPhone 3G 8 /16 GB: Vodafone sözleşmesiz iPhone 3G satmayacağını açıkladı.

Turkcell Sözleşmesiz iPhone 3G 8 /16 GB: 645/758 EUR

Operatörlerin dışında Darty, Bimeks ve Teknosa gibi tekno marketlerde de sözleşmesiz iPhone 3G satışı yapılmakta. Fiyatlara KDV dahil:

Teknosa'da iPhone 3G 8/16 GB: ? / 758 EUR

Bimeks'te iPhone 3G 8/16 GB: 645 / 758 EUR

Darty'de iPhone 3G 8/16 GB: 1169 / 1375 YTL

Şimdilik fiyatlar Darty'de daha ucuz gibi gözüküyor.

Sözleşmesiz iPhone satın alırken dikkat edilmesi gereken en önemli nokta, iPhone 3G'nin EDGE & GPRS özelliğinin tamamen devre dışı bırakılamaması. Dolayısıyla operatörden alacağınız bir iPhone 3G'nin beraberinde gelen operatör tanımlı GPRS & EDGE ayarları ile sürekli şebekeden internete bağlanıp oldukça yüklü faturalar getirebilme olasılığı var. Bu konuya özellikle dikkat etmek lazım.

Sonuç: Nereden Ve Nasıl?

Bu makalede verdiğimiz bilgileri kısaca özetleyelim:

* Turkcell'in sözleşmeli iPhone 3G paketleri genellikle yüksek miktarlarda fatura ödeyen kişiler için daha uygun olmuş. Örnek olarak, aylık 100-150 lira fatura ödeyen bir kullanıcı Küçük paket ile 279 liraya iPhone 3G sahibi olabilecek. Yani ilk başlangıç maliyeti düşük fakat aylık ödemeler daha yüksek.

* Vodafone'un ise daha büyük bir kitleye hitap ettiğini düşünüyoruz, zira başlangıç maliyeti daha yüksek, aylık ödemeler daha düşük. Bu da ülkemizdeki cep telefonu kullanım alışkanlıkları ile birebir benzeşmekte: kontörlü hat ile binlerce liralık telefonlar kullanan onlarca insan var. Sonuç olarak teoride Vodafone'un satışta daha başarılı olması beklenebilir.

* Ücretsiz dakika ve mesajları bir kenara koyarsak, hayati önem taşıyan bir diğer konu da internet: Vodafone paketleri ile birlikte verilen internet kotası çoğunlukla yetersiz kalıyor. GPRS'in düşük hızı da cabası. Turkcell bu konuda daha başarılı. Eğer artık her yerde kablosuz internet var, EDGE & GPRS'e gerek yok diye düşünüyorsanuz, problem yok. Yine de telefonun çoğu özelliğini kullanmak için internet bağlantısı gerektiğini tekrarlamakta fayda görüyoruz, kimsenin yüksek miktarlarda para sayarak aldığı iPhone'un GPS özelliğini kullanmak isteyince gri bir ekranla karşılaşmak isteyeceğini sanmıyoruz.

* Sözleşmeden caymak isterseniz iki operatörde de durum aynı gibi: geri kalan ayların faturasını tek seferde ödüyorsunuz. Fakat Vodafone 12 aylık sözleşmesi ile bu konuda biraz daha avantajlı. Turkcell de ise 18 aylık sözleşme yapmak zorundasınız.

* Vodafone'dan alacağınız sözleşmeli iPhone 3G sim kilitli olarak satılacak, cihazı garanti kapsamından çıkartan unlock işlemini yapmadığınız sürece farklı bir sim kart ile kullanamayacaksınız. Turkcell ise beklenenin aksine internet sitesinden cihazın sim kilitli olarak satılmayacağını duyurdu. Sözleşmeli hattınızla yapacağınız ilk aktivasyon işleminden sonra iPhone 3G'nizi istediğiniz herhangi bir hatla kullanabilirsiniz

* Yurtdışına çıktığınızda oldukça kabarık bir fatura ile karşılaşabilirsiniz: Sözleşmeli iPhone 3G paketlerindeki konuşma süreleri, kısa mesaj ve internet kullanım hakkınız yurtdışında geçerli değil.

* Turkcell'in birkaç ay içerisinde daha hızlı internet vaat eden Üçüncü Nesil Mobil Şebeke teknolojisini Türkiye'de kullanılmaya hazır hale getireceğini belirten haberler yayınlanıyor. Buna karşılık henüz kullanıcılarına EDGE bile sunamayan Vodafone'dan 3N konusunda ses çıkmıyor. Bunu da göz önüne alıp 3G gelince bu yüksek hıza ihtiyaç duyacak kişilerin Turkcell'i seçmesinde fayda var.

Bu şartlar altında doğru sözleşmeyi seçmek kullanıcılar için gerçekten zor olsa gerek. Hepsinin birbirine ayrı ayrı avantajlar ve dezavantajları var. Tom's Hardware Guide Türkiye olarak hazırladığımız bu rehberin potansiyel iPhone 3G kullanıcılarına en doğru satın alma yolunu seçmekte yardımcı olmasını umuyoruz.

OKUYUCU GÖRÜŞLERİ
Buraya tıklayarak pdfdergi hakkındaki düşüncelerinizi paylaşabilirsiniz.

Windows Se7en

Energize your world.

Windows 7: Temiz Arayüz, Çoklu-Dokunma ve Daha Fazla Hız

Microsoft geçtiğimiz günlerde Windows 7 hakkında kapsamlı bir tanıtım yaptı ve Vista'nın eksikliklerinin yeni işletim sistemiyle nasıl giderileceğini anlattı. Windows 7'nin sadece bir yamamı yoksa yeni bir işletim sistemi mi olacağı konusunda akıllarda soru işaretleri uyandıracak kadar çok geliştirme söz konusuydu. Tanıtımı yapılan onlarca yeniliğin ortalama kullanıcılar için hayatı daha kolaylaştıracağı kesin (tabi Microsoft sözlerini tutabilirse).

Bill Gates'in emekli olmasından hemen sonra Microsoft'un hızlı ve saldırgan bir şekilde BT ortamını değiştirecek fırsatlar aradığını görmek ilginç. Geçtiğimiz günlerde yine yeni bir işletim sistemi olan Windows Azure'nin tanıtımı yapıldı. Üzerinde yıllardır çalışıyor ve çoğu kullanıcının ilgisini çekmemiş olabilir ancak yeni bir Microsoft'un habercisi olduğu kesin.

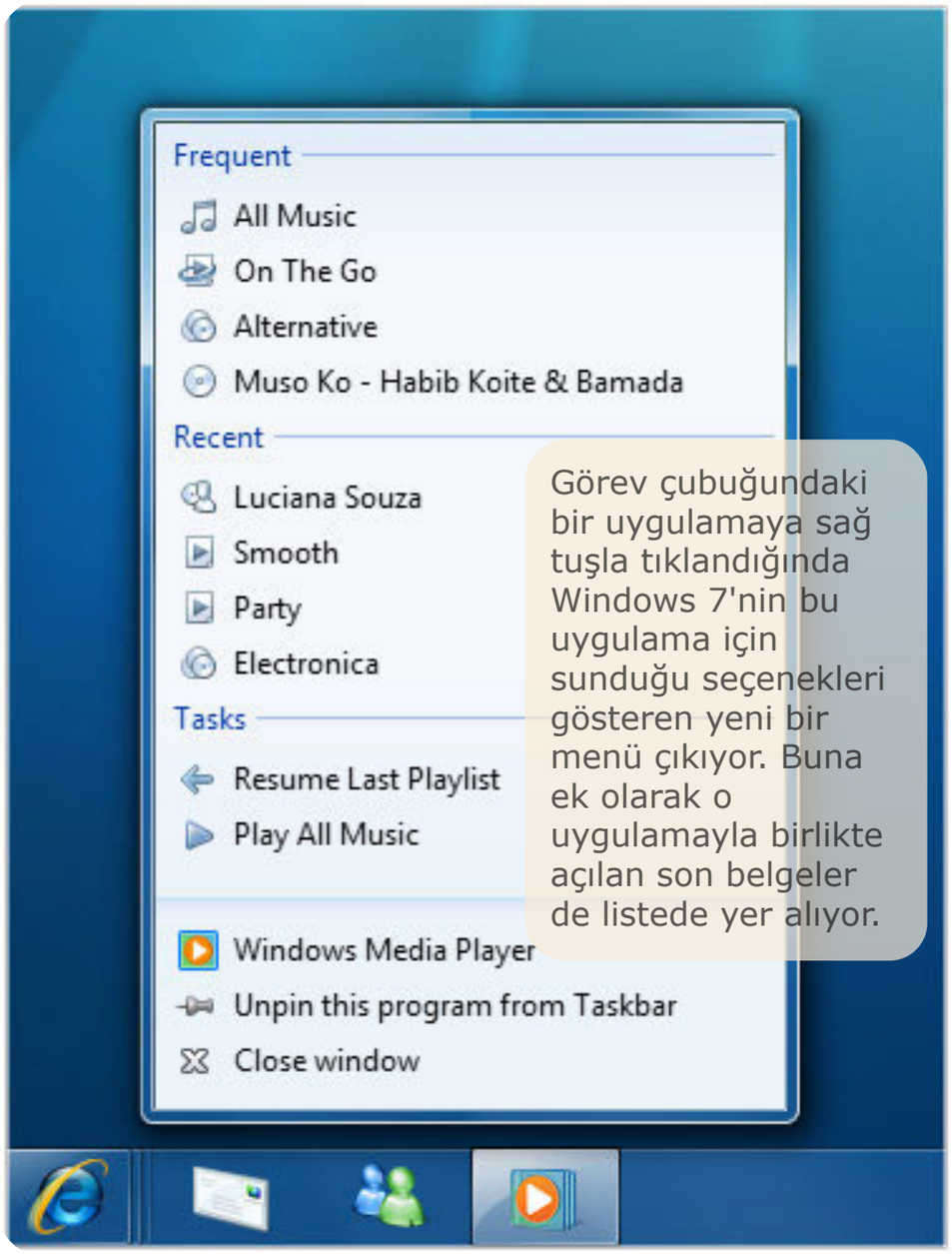
Windows 7'nin tanıtımını başkan yardımcısı Steven Sinofsky yaptı ve dört yıl önceki Vista tanıtımını yapan Jim Allchin'den son derece farklı bir yöntem izledi. Microsoft'tan görmeyi alışık olmadığımız bir açıklık sergiledi ve geçmişte yaptıkları hatalardan rahatlıkla bahsetti. Hatta Microsoft'un ciddiye aldığı geri bildirimler arasında Apple'ın Mac PC'ye karşı reklamlarını bile saydı. Çok daha ulaşılabilir bir Microsoft, hayali bile güzel.

Windows 7'nin Yeni Özellikleri

Yeni özellikler ilk göze çarpanlar ve kapağın altında olanlar şeklinde ikiye ayrılabilir. İlk önce göze çarpanlarla başlayalım.

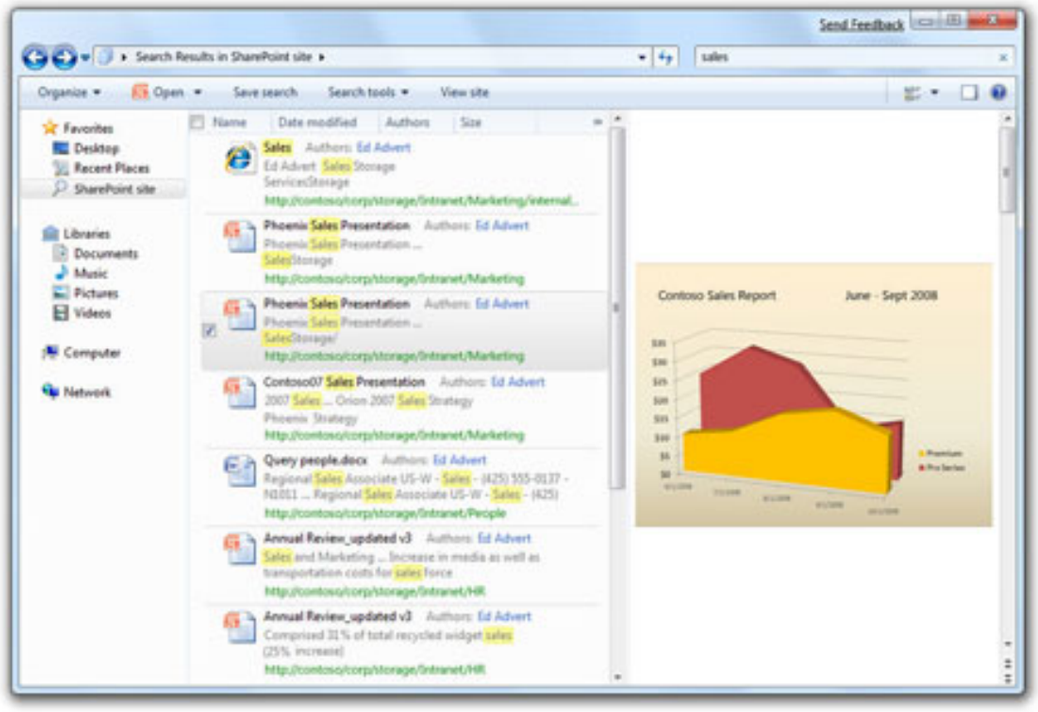
Her ne kadar Windows 7 de standart Windows görünüşünü

sergiliyor olsa da bazı önemli farklılıkları içeriyor. Görev çubuğunun solunda yer alan hızlı başlatma alanı tamamen elden geçirilmiş, buradaki ikonların sıralamasını ve büyüklüğünü değiştirebiliyorsunuz. Bu alan etkin olarak çalışan programların ikonlarını barındırıyor ve üzerilerine gidince bu uygulamaların önizlemelerini çıkarıyor. Sağ tık yaptığınızda içerisinde ek özelliklerin olduğu yeni bir liste çıkıyor. Uygulamaların kendisine de sekmeler getirilmiş böylece görev çubuğunun karmaşıklaşması önlenmiş oluyor. Herhangi bir yerden istediğiniz uygulamaya atlamak en fazla iki klik gerektiriyor.



Görev çubuğundaki bir uygulamaya sağ tuşla tıklandığında Windows 7'nin bu uygulama için sunduğu seçenekleri gösteren yeni bir menü çıkıyor. Buna ek olarak o uygulamayla birlikte açılan son belgeler de listede yer alıyor.

Masaüstü arka planı çok daha fazla yapılandırma seçeneği içeriyor. Renk seçenekleri ve yeni önizleme dışında kullanıcılar akan (flowing) ve dinamik resim albümleri seçebiliyorlar.



Kütüphaneler (Libraries)

Microsoft, kullanıcıların birden fazla disk, harici sürücü ve ağ sürücüsü üzerinden arama kütüphaneleri oluşturabilmesini izin veriyor. Arama özelliği belirli türde dosyaları veya dosyaların içeriklerini aramayı çok daha temiz bir şekilde sağlıyor, internet temelli bir arayüzle arama sonuçları içinde aranan kelimeler parlatılabiliyor.

Şerit Arayüzü (Ribbon Interface)

Şerit arayüzü Office 2007'de tanıtılmıştı. Artık daha geniş bir kullanım alanına yayılıyor (Paint de dahil).

Çoklu-Dokunma (Multi-touch)

Dokunmatik ekran Windows 7'nin en önemli özelliklerinden birisi olacak ancak Microsoft bu özelliğin tanıtımı için fazla zaman ayırmadığından kullanım alanının sınırlı olacağını düşünebiliriz. İşletim sistemi çoklu-dokunmayı algılayabilecek ve belirli PC ekranları ve uygulamaları için destek sağlayacak. Apple'da olduğu gibi Microsoft da dokunma komutlarını çeşitli hareketlerle algılıyor ancak bunlar daha karışık. Örneğin ekrana bir "b" harfi yapmak ve tıklamak tarayıcı ekranında geri git (back) demek oluyor.

Ayrıca kullanıcıların yazı yazmasını ve internette gezerken kullanmaları için bir sanal klavye yardıma koşuyor. Dokunma özelliği fare hareketlerine gömülü olarak tasarlandığı için Windows 7 altında çalışan bütün uygulamalar (Vista uygulamaları da dahil) dokunma özelliğinden yararlanıyor olacaklar.

Çoklu-dokunma kullanılırken Microsoft menü seçenekleri arasında %25 daha fazla genişlik bırakarak tombul parmaklı kullanıcıları da unutmamış.

Ağ (Network)

Kablosuz bağlanabilirliği ciddi şekilde geliştirilmiş. İş yerinde kullanılan dizüstü gibi yeni aygıtlar ev ağına uzun uğraşlar gerektirmeden anında eklenebiliyor. Ağ yazıcıları ağa bağlı herhangi bir aygıttan yerel yazıcı gibi kullanılabiliyor. Ayrıca hem işte hem de evde kullandığınız dizüstü bilgisayar bağlı olduğu ağa göre otomatik olarak ev veya iş ağı profilleri arasında geçiş yapıyor ve uygun olan yazıcıyı tanıyabiliyor. Bu sayede özel belgelerinizi yanlışlıkla iş yerindeki yazıcıdan çıkarken görmüyorsunuz.

Kullanıcılar ağa bağlı diğer bilgisayarların içeriğine ulaşabiliyorlar ve yeni "hafif tasarımlı" Media Player ile çalabiliyorsunuz ya da ağa bağlı ev sinema sistemine gönderebiliyorsunuz.

Uyarılar (Notifications)

Windows 7'de giderilen en önemli rahatsızlıklardan birisi de sağ alt taraftan fırlayıp duran uyarı iletileri. Artık kullanıcılar bu alana ikonları doğrudan masaüstünden ekleyip çıkarabilecekler, sırasını değiştirebilecekler ya da davranışlarını ayarlayabilecekler. Bütün uyarılar Olay Merkezi (Action Center) olarak adlandırılan yeni bir ikon altında toplanıyorlar ve kullanıcıları rahatsız etmiyorlar.

Kapağın Altı

Microsoft, Windows 7'nin görsel olarak fark edilmeseler de kullanıcıları doğrudan etkileyecek özelliklerinden de bahsetti.

Sinofsky, Windows 7'nin bellek kullanımını düşüreceğini bu sayede 1 GB belleğe sahip olan ultra taşınabilir bilgisayarlarda da rahatlıkla çalışabileceğini belirtti.

Windows 7 GPU hızlandırma konusunda biraz geri kalıyor ancak Microsoft'un söylediğine göre DirectX, 2B uygulamaları da içine alacak şekilde genişletilecek. Böylece 2B canlandırmalarda GPU gücünden faydalanılabilecek ve "son derece net" yazılar kullanılabilecek. Tanıtım sırasında bu özelliğin karmaşık animasyon etkileri için kullanılabilineceği belirtildi. Örneğin, uygulamaların tepesinde bulunan şerit (ribbon) arayüzünde, Microsoft tanıtım sırasında "akışkan" bir etki kullanarak izleyicilere bu özelliği gösterdi.

Güç verimliliği konusuna da girildi: Kayıt defteri (Registry) ve indeksleyici (Indexer) daha az disk G/Ç işlemi yapacak, DVD oynatımı da geliştirilmiş. Ayrıca yeni Windows'un kod alt yapısı da enerji verimliliği ön plana alınarak geliştirilmiş.

Sinofsky, Windows 7'nin Vista'ya göre çok daha hızlı yükleneceğini ve daha yüksek tepkiselliği olacağı (özellikle de menü yapılarında) sözünü verdi.

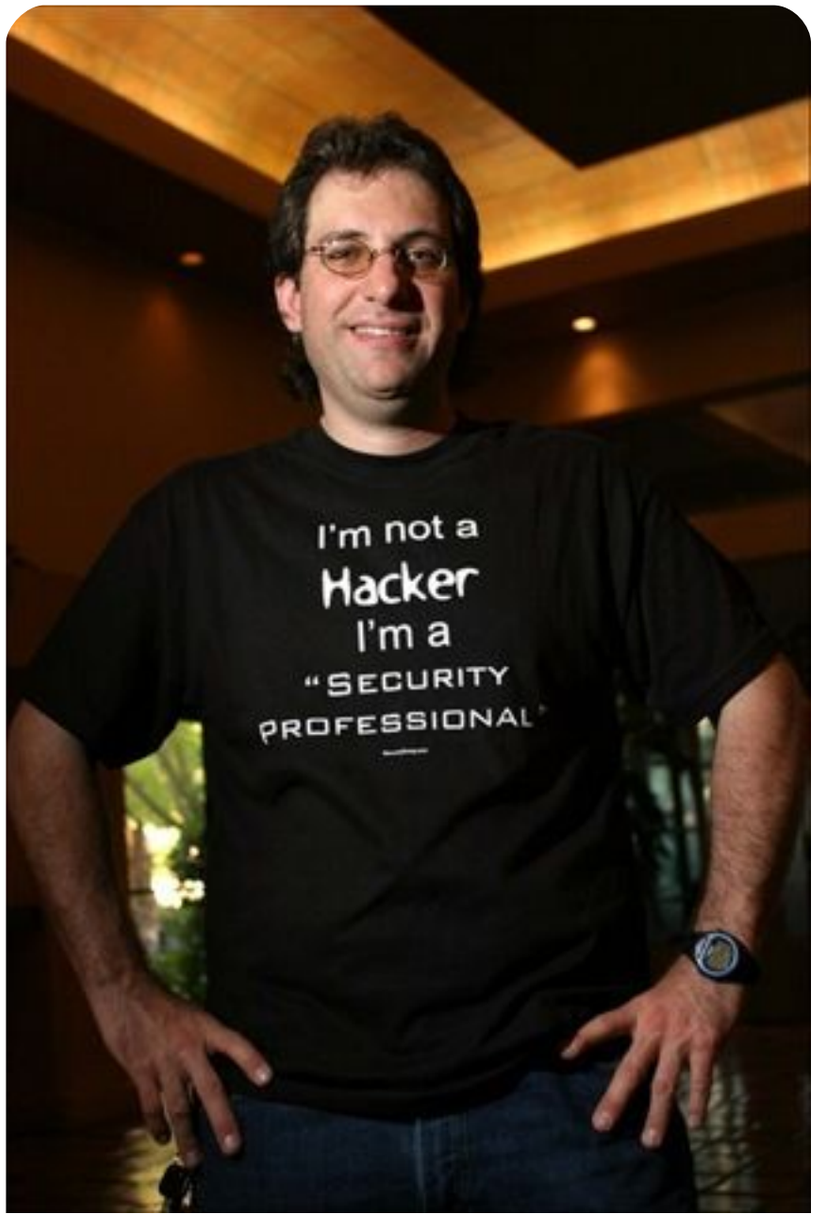
Bir başka ilginç özellik de kullanıcılara birkaç saniye içinde istedikleri sabit veya değişken boyutlarda sanal sabit disk sürücü yaratma imkanı tanıyan sanal sabit disk yöneticisiydi.

Sinofsky, tanıtımı beklenmedik değil ancak biraz şaşırtıcı bir istekle bitirdi; geliştiricilerin artık 64-bit kod alt yapısına ağırlık vermelerini istedi. Böylesi bir isteği iki yıl önce Intel'den duymuştuk ve işe yaramadığını gördük. Bakalım Microsoft başarılı olabilecek mi?

OKUYUCU GÖRÜŞLERİ
Buraya tıklayarak pdfdergi hakkındaki düşüncelerinizi paylaşabilirsiniz.

Kevin Mitnick, Efsane Hackerin Öyküsü...

6 Ağustos 1964 yılında dünyaya geldi. Oteritelerce gelmiş geçmiş bilinen en büyük hacker kabul ediliyor. 1995 yılında hapse giren Kevin, 2000 yılında koşullu olarak serbest bırakıldı. İstenen koşul ise bilgisayara ve telefona dokunmamasıydı. Bunun sebebi ise kendisine ceza veren hakim ve savcıya bu cihazlarla zarar vermesi. Bu cihazlarla yaptığı bazı olaylara örnek verecek olursak; bir seferinde bilinmeyen numaralar servisini bir hakimin telefonuna yönlendirmesi, başka birisinin telefonunu ise aylarca arızalı göstermesi, başka birinin ise telefonuna binlerce dolarlık fatura gelmesine neden olmuştur.



Ailesi hakkında biraz bilgi verecek olursak anne ve babası Kevin 3 yaşındayken ayrılmışlar, Amcası madde bağımlısı, üvey kardeşi aşırı dozda eroin kullanmaktan ölmüş. Annesi lokantalarda çalışıyor ve sık sık arkadaş değiştiriyordu. Bu nedenle gerçek babası ile arası pek yoktu. Sık sık evlerini değişik yerlere taşıyan Kevin arkadaşlarıyla sürekli telefonda görüşme imkanı buluyordu. Bu nedenle telefon sistemlerine yakın bir ilgi duymaya başladı.

Kevin 1978 yılında bir yandan amatör radyo programcılığıyla bir yandan da telefon sistemleriyle uğraşmaya başladı. Sosyal ilişkilerde çok kötüydü, tartıştığı kişilere karşı kolayca kin besliyor ve onlara teknolojik sistemlerden yararlanarak zarar vermeye çalışıyordu. Mesela en basitinden kişinin telefon hattını kesiyordu.

Kevin aynı yıl ABD 'de kız arkadaş edinmek için çalışan bir telefon işletmesinin sahibi olan Roscoe ile tanıştı. Roscoe 'e dikkatinizi çekerim, 1995 yılında yakalandığında ilk aradığı kişi Roscoe olmuştur. Roscoe teknolojinin kendisine sağladığı faydaları seviyordu. İşlettiği telefon servisçiliği sayesinde tanışıp birlikte olduğu kız sayısı zamanla sayılamayacak düzeye gelecektir. Bu nedenle daha sonraları "Ev bilgisayarı kullanarak kadınları baştan çıkartma klavuzu" adlı kitabı yazacaktır. Roscoe 'nin kız arkadaşı Susan da gündüzleri telefon operatörlüğü yapıyor, geceleri ise fahişelik yapıyordu. Susan da zamanla telefon sistemlerini öğrenri ve daha sonraları bilgisayar sistemlerine yönelerek sistemlere girmeye başlamıştır. Bu üçlü gruba Steven diye birisi daha katıldı. Steven 'in de bilgisi daha çok telefon sistemleri üzerineydi. Bir süre sonra gerçek bir grup olmayı başaran bu dörtlünün içinde en teknik bilgili Kevin, grubu yöneten kişi ise Roscoe 'dir.

Grup telefon sistemleri yönünden, telefon firmalarında çalışanlardan daha iyi biliyordu. Saldırıları genellikle sosyal mühendislik yoluyla gerçekleşiyordu. Telefon sistemlerine girmek istedikleri kurumdan bir kaç kişiyi arayarak onlarla üstleri gibi konuşup bilgi almaya çalışırlardı. Öyle ki Roscoe gizlice kuruma gidip ordaki çalışanlar hakkında yakın bilgiler toplar ve bunları bir deftere not olarak yazardı.

Bu saldırıları para için yapmıyorlardı. Mesela bir seferinde bilinmeyen numaralar servisini kendilerine yönlendirerek arayanlara; "beyaz mısın, zenci misin? telefon defterlerimiz ayrı ayrı da" diyerek dalga geçiyorlardı. Zamanla bilgisayar sistemlerine merak sarmaya başladılar. Susan Askeri bilgisayar sistemlerine girer, Roscoe ise üniversitelerin sistemlerine girerdi.

Kevin 'in fotoğrafik zekası çok yüksekti. Uzun bir kağıtta yazılı olan şifreleri saatler sonra yine hatırlardı. Bilgisayar sistemlerine girmeye başladıktan sonra Kevin ve Roscoe sürekli birlikte çalışmaya başladı. Dışarda kalan Susan 'a başkasıyla nişanlanarak bir darbe daha atan Roscoe 'ye Susan intikam alma yemini etti. Bu yeminini gerçekleştirmek için 1980 aralık ayında US leasing adında bir şirketi arayarak Digital Equipments şirketinin elemanı olarak tanıttı. Us Leasing firmasina, sisteminizdeki bir hatayı düzeltmem için kullanıcı adı, parola ve bir telefon numarası verin diye mesaj attı. Hiç bir şeyden şüphelenmeyen firma gerekli tüm bilgileri verdi. Ertesi gün firmaya gelenler şaşkınlık içindeydiler. Çünkü bütün gece firmada bulunan tüm yazıcılar durmadan çalışmış ve boş beyaz kağıtlara; "Sistem kırıcısı geri döndü. Sistem A ve B sistemi üzerindeki verileri silmeye az kaldı. Sistemi geri yüklerken eğleneceğine eminim. Roscoe, Mitnick, Roscoe, Mitnick" yazılmıştı.

Bir diğer önemli olay 1981 yılında gerçekleşmişti. Kevin ve Roscoe ABD 'nin en büyük telekom şirketlerinden biri olan Pasific Bell şirketinin Los Angeles 'taki COSMOS merkezine girmeye karar verdiler. COSMOS 'u merak edenlere söyleyeyim, COSMOS telefon firmaları tarafından her türlü iş için kullanılan veritabanının adıdır. Bu sisteme girmek için yaklaşık 15 tane farklı komutun bilinmesi gerekiyordu. Kevin ve Roscoe

bu komutları öğrenmek için Merkezin çöp kutularını karıştırdılar. Çünkü bu çöp kutularında personellerin yazışmaları ve merkez içinde bilgi alışverişinin yapıldığı kağıtlar olacaktır. Bazı parolalar ve bilgilere ulaştılar. Ancak bu sisteme girmek için daha da çok bilgiye ihtiyaçları olacaktı ve onlar da zaten daha ileri gittiler :)

İlk önce sisteme girip kısıtlı alanda personel listesine kendi adlarını eklediler. Daha sonra şirket çalışanı gibi içeri girdiler. Bir yöneticinin odasına girip COSMOS ile ile ilgili bir klavuz alıp çıktılar. Ama işler umdukları gibi gitmedi. Çünkü ertesi gün klavuzunu çaldıkları yönetici klavuzun olmadığını anladı, personel listesinde yabancı olan iki kişiyi (Kevin ve Roscoe) tespit edip, işin daha kötüsü Susan 'nın şikayetçi oldukları polislere şikayet ettiler.
Polis Kevin 'in evine gidip baskın yaptı ama Kevin evde yoktu. Aradıkları klavuzu orada bulamadılar ama bilgisayar ve telefon sistemlerine giriş ile ilgili bir çok malzemeye ulaştılar. Kevin o sırada sinegoga gitmişti. Polisi karşısında gören Kevin korku ve endişeyle kaçmaya çalışmış ve bir iki sokaklık araba takibi sonucu yakalandığında korkudan ağlımıştı.

Daha sonra hem hırsızlık hemde bilgisayar sistemine girmek suçundan hakim karşısına çıkan Kevin suçlarını itiraf etti. Bunu yaparak hem Roscoe 'ye ihanet etti, hem de bu şekilde islah

evine gitmekten kurtulmaya çalıştı.Umduğu gibi oldu ve 90 günlük denetim cezası aldı, üstüne arkadaşlarıyla görüşmesi yasaklandı.

Bu arada Susan boş durmuyor kendisini geliştiriyordu. Öyle bir gelişme gösterdi ki senatörlere ve askeriyeye brifing veriyordu.

Aynı zamanda Kevin de boş durmuyor kaldığı yerden devam ediyordu sistemlere girmeye. Sık sık telekom ve üniversitelerin kullandığı sistemlere giriyorlardı. Dikkat çekicek şekilde Güney California University 'in sistemlerine giriyorlardı. Arkadaşı Lenny ile birlikte suç üstü yakalandı ama bu sefer öyle kolay kurtulamadı. 6 ay islah evinde kaldı. İçerideyken polisler için bilgisayar güvenliği hakkında video hazırladı. 1983 sonbaharında serbest bırakıldı.

Kevin daha sonra bir aile dostunun işyerinde çalışmaya başladı. İşyerinde günün her saati bilgisayar başında oturarak birşeylerle uğraşıyordu. İşyeri sahibinin dikkatini çekmişti ve bu dikkat kendisine çok pahalıya mal olacaktı. Çünkü durumdan şüphelenen ve kaygılanan patron Kevin 'in belalısı olan polise gidip derdini anlattı. Zaten bahane arayan polis Kevin hakkında arama ve tutuklama kararı çıkarttırdı ama Kevin hapse girmeyi kabul etmeyip çareyi kaçmakta buldu.

1985 yılında hakkındaki tutuklama kararları zaman aşamasına uğradı. Kevin yeniden sahneye çıktı. Arkadaşı Lenny ile tekrar birlikte çalışmaya başladı. Lenny, Kevin ' e çalıştığı yerdeki bilgisayarları kullanıma açarak yardım ediyordu. Kevin bu zaman zarfında ABD nin CIA ve FBI den daha büyük ve gizli olan NSA (National Security Agency) haber alma teşkilatının bilgisayarlarına girmeye başladı. Yaklaşık 6 ay süre zarfında Los Angales civarında nerdeyse tüm mini bilgisayarlara girecek şifre topladılar. Lenny ise NSA nın baskılarıyla işten kovuldu. Kevin aynı yıl (1985) bir bilgisayar kursuna katıldı ve başarılı bir kurs geçiriyordu.

Kevin 'in daha önce ikili ilişkilerde iyi bir uyum sağlayamadığını söylemiştik. Bu nedenle 1987 yılında evleneceğini söylediğinde herkes çok şaşırmıştı. Kız ile okulda tanışmıştı Kevin, kız bir telefon şirketinde yönetici olarak çalışıyordu. (gerçi Kevin bunu öğrendiğinde gülmekten yerlere yatacaktı) Kız ile Kevin birlikte

aynı evde yaşamaya başladılar.

Bu sıralar Kevin UNIX programının bir benzerini yapıp satan Santa Cruz Operation (SCO) şirketinin bilgisayarına girmeye çalıştı. Bir sekreterin hesabını kullanarak giriyordu. Fakat anında yetkililer tarafından farkedilmiş ve bağlantı adresinden yerini tespit etmeye çalışmışlar ama şaşırtıcı bir olayla karşılaşmışlardı. Bir türlü bağlantı noktasının yerini bulamıyorlar. Günler sonra Kevin daha da ileri giderek XENIX'i kopyalamaya çalıştı bu duruma sinirlenen yetkililer Kevin 'in dalgınlığından yararlanarak ve güvenliği sağlayamayan Kevin 'in evini buldular. Evde kimse yoktu, bilgisayar, modem, disket ve de bir adet tabanca bulundu. Haklarında hemen bir tutuklama kararı çıkarıldı. Kız arkadaşının bir suçu olmadığı anlaşıldı ve o serbest bırakıldı. Dava sürerken evlendiler. En sonunda Kevin suçunu itiraf edip şirketle anlaştı.

1988 yılında Kevin ve Lenny tekrar bir araya gelerek başka bir okulun bilgisayarına girmeye başladılar. Okulun bilgisayarındaki tüm bilgileri kartuşa yazmaya çalıştılar. Bu sırada okul yöneticisi hemen polise haber verdi. Polis elinde bir çok kanıt olduğunu düşünüyor ve Kevin 'i içeri atıp uzun süre kalmasını sağlayacağını düşünüyordu. Ama polis üniversite, Telekom şirketi ve Digital Equipments arasında bağlantı uyumsuzluğundan dolayı birşey yapamıyordu.

Kevin ve Lenny'nin şimdiki amaçları Digital Equipments firmasının en değerli yazılımı olan VMS işletim sistemini elde etmekti. Bunun için Arpanet içinde gezinmeye başladılar.

Arpanet içindeki bir askeri bilgisayara girmeyi başardılar ve onu çaldıkları yazılımları saklamak için kullanmaya başladılar. Bu bilgisayara girdikleri anlaşılınca başka bilgisayarlara geçtiler: Güney Kaliforniya Üniversitesinin bilgisayarlarına. Bilgisayarlara giriyorlar, onların üzerinden Arpanet'e çıkıyorlar ve bir yerlerden aldıkları VMS'in kaynak kodunu bu bilgisayarlara kopyalamaya çalışıyorlardı. Kopyaladıkları kod VMS'in alelade bir sürümü de değil 5.0 sürümüydü. Bu sürüm henüz müşterilere dağıtılmaya başlanmamıştı ve bulunabileceği tek yer Digital Equipments'ın iç ağı olan Easynet idi. Kevin ve Lenny gerçekten de bir zamandır Easynet'e giriyorlardı. Girmekle kalmayıp Easynet içinde çalışanların birbirleriyle yazışmalarını da izleyebiliyorlardı. Bu yazışmalar arasında iki kişi dikkatlerini çekti. Birincisi bir VMS güvenlik uzmanıydı. İkincisi ise sürekli olarak bu uzmanla yazışan ve İngiltere'deki bir üniversitede çalışan bir başka uzmandı. İkinci uzman sürekli olarak bulduğu güvenlik açıklarını ilkine gönderiyordu. Tabii, bunlar Kevin ile Lenny'nin eline de geçiyordu.

VMS'in kaynak kodunun üniversitenin bir bilgisayarına aktarılması bittiğinde sıra dosyaları bir manyetik bant kartuşuna kopyalamaya gelmişti. Ellerindeki araçlarla bunu uzaktan yapmaları mümkün değildi. Bunu üniversitenin bilgisayarının başında yapmaları gerekiyordu. Bu iş için

yanlarına eski arkadaşları Roscoe'yu aldılar. Kevin tanındığı için üniversiteye girmeyecek, işi Lenny ile Roscoe bitirecekti. Roscoe kendisini bir öğrenci olarak tanıtıp kopyalaması gereken dosyalar olduğunu söyledi ve kartuşun bilgisayara takılmasını sağladı. Sonra Lenny ile buluşup telefonla Kevin'a haber verdiler. Kevin bilgisayara uzaktan bağlanarak dosyaların kopyalanması için gereken komutları verdi. İşlem bitince Roscoe kartuşu aldı. Dosyalar çok büyük olduğu için bu işlemleri birkaç kez yapmaları gerekti ama sonunda VMS'in kaynak kodlarına sahip oldular. Artık bu kodu inceleyip işletim sisteminin açıklarını bulabilirlerdi.

Bu sırada hem üniversitede hem de Digital Equipments'da sisteme birilerinin girdiği anlaşılmıştı. Kevin ve Lenny'nin de okudukları e-postalar ile yakından bildikleri gibi Digital Equipments içinde üç kişi hemen hemen tüm zamanlarını bu işi çözmeye adamışlardı. Ama Kevin ve Lenny yine bu e-postalardan Digital Equipments'ın onları bulsa bile kolay kolay suçlayamayacağını öğrenmişlerdi. Firmalar kendi sistemlerine birilerinin girdiğinin öğrenilmesinden hiç de memnun kalmıyorlardı. Yine de her iki kurum da onları saptamak için ellerinden geleni yapıyorlardı. Kendilerine gelen telefon bağlantılarını izlemek için Telekom şirketleriyle birlikte çalışıyorlardı. Kevin telefon sistemini iyi tanıması nedeniyle aramalarını hep çağrı yönlendirme yöntemiyle yapıyor ve izleme sonunda rasgele numaralara erişmelerini sağlıyordu. Bir keresinde rastgele numara orta doğudan göçen bir adamın numarası çıktı. Adamın evi FBI tarafından basıldı ama ajanlar televizyon seyreden bir adamdan başka bir şey bulamadılar.

Bu arada Lenny ile Kevin arasında sorunlar baş göstermeye başladı. Lenny daha normal bir hayat sürmek istiyordu: Hacker'lık dışında faaliyetlerle ilgilenmek, kız arkadaşına daha fazla zaman ayırmak istiyordu. Kevin ise tek bir şeye saplanmıştı: Daha çok, daha çok bilgisayar sistemine girmek. Lenny'i de kendisiyle çalışmaya zorluyordu. Lenny, Kevin'ın ilerde kendi aleyhinde kullanabileceği bilgileri topladığını düşünüyordu. Sık sık tartışıyorlardı. Kevin her işlerinde "bu sonuncu olacak başka bir hacking yapmayacağız" diyordu ama birisi bitince bir başka işi başlatan da yine hep o oluyordu. Kevin çalışmaları ile ilgili olarak da karısına sürekli yalanlar söylüyordu. Lenny'nin arkadaşları Roscoe'yu arayıp durumdan

yakındı. Roscoe da Kevin'ın halinden memnun değildi ve ona şimdiden iyi bir avukat bulmasını önerdi. Kevin çığırından çıkmıştı: VMS işletim sisteminin kaynak kodunu kopyaladıktan sonra şimdi de yine Digital Equipments'dan Doom adında bir oyunu kopyalamak istiyordu. Lenny için bu kadarı fazlaydı. İşindeki amirleriyle konuşup durumunu anlattı. Birlikte hem Digital Equipments'ı hem de FBI'ı aradılar ve durumu anlattılar. Lenny o ana kadar elde ettikleri 36 adet kartuşu FBI'a teslim etti. Birlikte Kevin'a bir tuzak hazırladılar. Lenny'nin üstüne mikrofon ve teyp yerleştirdiler. Lenny her akşam olduğu gibi işyerinde Kevin ile buluştu. Bu sırada FBI ve Digital Equipments güvenlik elemanları da aynı binada onları izliyordu. Kevin sabah saat 3'e kadar çalışmayı sürdürdü. Ertesi sabah FBI ajanları ve Digital Equipments yetkilileri bir toplantı yaptılar. Her zamankinin aksine bu sefer Digital Equipments da geri çekilmemeye karar vermişti. O gün akşam Kevin tutuklandı. Yıl 1988 idi.

Kevin'ın tutuklanışı gazetelere manşet oldu. Haberlerde onun basit bir telefonla nükleer savaşa yol açabileceği, toplum için bir tehdit oluşturduğu işleniyordu. Kevin maksimum güvenliğin sağlandığı bir hapishaneye kondu. Digital Equipments firması Mitnick'in kendilerine verdiği zararın 160 bin dolara mal olduğunu iddia etti. Kevin mahkemede bazı suçlamaları kabul

etti, yaptıklarından dolayı özür diledi ve bu tür şeyleri bir daha tekrarlamayacağına söz verdi. Mahkeme onu bir yıl hapis ve altı aylık bir tedavi ile cezalandırdı. İyi hali görüldüğünden, 1990 yılının baharında, cezasının tümünü tamamlamadan hapishaneden şartlı olarak çıktı. Hapishaneden çıktığında karısı boşanmak istedi: Bütün olan bitenden bıkmıştı.

Kevin hapisten çıktığı zaman eski arkadaşı Susan ile görüşmeye başladı. Kevin kilo vermişti ve düzenli bir işte çalışıyordu. Susan, sonradan bu döneminde Kevin'ı baştan çıkarmaya çalıştığını söyleyecekti. Onun yatakta nasıl olduğunu merak ediyordu. Ama Kevin'ın bu taraklarda bezi yoktu. Susan vazgeçti. Daha sonra "isteseydim onunla yatardım" diyecekti çevresindeki herkesin buna inanmasını bekleyecekti.

FBI, hapisten çıkan Kevin'ın ıslah olduğuna inanmıyordu. Justin Petersen adında eski bir hacker'ı Kevin'ın peşine taktı. Justin, hem Kevin, hem de Roscoe ile ilişkiye geçip onları bilgisayarlara girme konusunda cesaretlendirdi.Üçü birlikte bir çok bilgisayara girdiler. Kevin, Justin'in ajan olduğunu farkedince bir avukata danışıp onunla yaptıkları görüşmeleri teybe kaydettiler. Ama çok geçti. Şartlı salıverme kurallarını ihlal ettiği için Kevin hakkında tutuklama kararı çıkartıldı. Kevin yakalanmamak için kaçmaya başladı. Sürekli şehir değiştiriyor, alışverişini hep nakit paralarla yapıyordu. Bilgisayarlara girme huyundan vazgeçememişti. Gelişen teknoloji ile birlikte bir dizüstü bilgisayar, bir hücresel telefon ve modemle çalışmak yeterli hale gelmişti. İnternet'in yaygınlaşması da ona hizmet ediyordu. Bir yerel İnternet hizmet sağlayıcısına bağlanıyor oradan da İnternet'te yaygın olarak kullanılan Telnet programı ile istediği sisteme bağlanabiliyordu.

Bu sırada Digital Equipments firmasına VAX sistemlerinin hatalarını rapor eden İngiliz'le arasında garip bir bağ oluştu. Kevin, İngiliz'in firmaya gönderdiği e-postaların hepsini okuyabiliyordu. Bu e-postalardan ne kadar bilgili bir kişi olduğunu anladığı İngiliz'e karşı hayranlık besliyordu. Bu hayranlığın sonunda kendisini telefonla aramaya bile başladı. Telefon görüşmeleri 2, 3 bazen 4 saat sürüyordu. İngiliz'in FBI ile bağlantılı olarak onu yakalamaya çalıştığını öğrenince büyük hayal kırıklığına uğrayıp bağlarını koparttı.

1994'ün son aylarında Kevin Seattle kentindeydi (Microsoft'un da merkezinin bulunduğu Amerika'nın kuzeydoğusundaki bir kent) . Brian Merril adıyla bir hastanede bilgisayar teknisyeni olarak çalışıyordu. Şehrin telekom şirketinin iki dedektifi telefon korsanlığını araştırırken onu buldular. Tarama cihazı ile binasına kadar ulaşıp telefon konuşmasını dinlediler. Kevin karşısındakiyle bir bilgisayar sistemine nasıl girileceğinden konuşuyordu. Ama arama emri ancak birkaç ay sonra çıkarılabildi. Arama yapıldığında da Kevin'ı bulamadılar. Kevin yine kaçmayı başarmıştı. Kaçtığı yer Amerika'nın doğusundaki Raleigh kentiydi. Bu kentte son ve en uzun hapis cezasına çarptırılmasına neden olan işini yapacaktı: Japon kökenli bir Amerikalı olan Tsutomo Shimomura'nın bilgisayarına girmek.

Tsutomu Shimomura dünyaca ünlü bir fizikçi olan Richard Feynman'dan ders alan parlak bir astrofizikçi idi. Ama astrofizik onu kesmiyordu. 19 yaşında Los Alamos Ulusal Laboratuvarında işlemci mimarisi ve hesaplama yöntemleri üzerinde çalışmaya başladı. Daha sonra San Diego Süper Bilgisayar Merkezinde çalışmaya başladı. Kendini beğenmiş birisiydi. Karşısındaki kişi onun konularından anlamıyorsa Tsutomu için değersizdi. Bilgisayarları çok seviyor ve bilgisayar güvenliği alanıyla yakından ilgileniyordu. Bu özelliği yüzünden Hava Kuvvetlerine ve NSA'e güvenlik konusunda danışmanlık yapıyordu. Bilgisayarına girildiğini farkettiğinde çok şaşırdı, çok bozuldu ve bunu kişisel bir tehdit olarak algılayıp bilgisayarına gireni takip etti. Yakalayana dek. Tsutomu'nun sistemine giren kişi iz bırakmamak için günlük dosyalarını (log files) silmişti. Ama Tsutomu çok önceden tedbirini almıştı: Günlük dosyalarının bir başka bilgisayara düzenli olarak gönderilmesini sağlamıştı. Bu dosyaları bir master öğrencisi düzenli olarak inceliyordu. Bu öğrenci normalde hep artması gereken günlük dosyalarının son kopyasının küçülmüş olduğunu gördüğünde yolunda gitmeyen bir şeyler olduğunu farketti. Durumu Tsutomu'ya haber verdiğinde Tsutomu kayak yapmaya gidiyordu. Tatilini iptal edip hemen San Diego'ya döndü.

Tsutomu'nun bilgisayarlarına saldıran kişi IP spoofing denilen bir tekniği kullanıyordu. Chicago'daki Loyola Üniversitesinden girdiği sanılan birisi, bilgisayarının IP adresini Tsutomu'nun ağındaki bir IP adresi olarak göstermişti. Saldırgan bu yolla Tsutomu'nun birçok bilgisayarından düzinelerce dosyayı kopyalamıştı. Tsutomu bu tekniği duymuştu ama gerçekleştirilmesi çok zor olduğu için uygulandığını hiç görmemişti.

Tsutomu bilgisayar güvenliği konusunda çalışan kişilerin çoğu gibi Kevin Mitnick'i duymuştu. Kevin'ın arandığını da biliyordu. Saldırganın o olduğundan emin değildi ama araştırmaya hemen başladı. Önce saldırganın neleri çaldığını buldu: Hücresel telefon kodları, Tsutomu'nun e-postalarını ve çeşitli güvenlik araçlarını içeren özel klasörü (home directory) birçok başka dosya. Tsutomu bilgisayarlarındaki güvenlik önlemlerini arttırıp tatiline döndü. Sonraki günlerde Tsutomu, Bruce Koball adında birisi tarafından arandı. Bruce San Francisco'da yaşıyordu ve internet hesabına ayrılan disk alanının Tsutomu'nun dosyaları ile dolduğunu bildiriyordu. Bu alanda Tsutomu'nun yaklaşık 150 MB'lık dosyası bulunuyordu. Tsutomu San Francisco'ya uçup İnternet Hizmet Sağlayıcısının merkezine karargah kurdu. Buradan kendi sistemlerine giren kişiyi izlemeye başladılar. Onun klavyede bastığı her tuşu takip edebiliyorlardı. Saldırganın o bölgedeki başka İnternet Hizmet Sağlayıcılarına (ISP) da girdiğini ve o sistemleri de parmağının ucunda oynattığını farkettiler. Karşılarındaki kişi sıradan birisi değildi. Saldırganın aslında yine o yöredeki başka bir ISP'den girdiğini farkedince karargahlarını oraya taşıdılar. Orada saldırganın ISP'nin 26000 müşterisine ait kredi kartı bilgilerini elde etmiş olduğunu gördüler (bu kredi kartı bilgilerinin kullanılıp kullanılmadığı hiç anlaşılamadı). Saldırgan ondan fazla kişinin e-postalarını izliyordu. Bu e-postalar içinde "itni" ifadesini

arıyordu. Tsutomu'nun kuşkusu kalmamıştı: Aradıkları kişi Kevin Mitnick'ti.

Bu sırada saldırganın aramayı Raleigh'den (ABD'nin öbür tarafı) başlattığı saptandı. Aramalar bir hücresel telefon ve modemle yapılıyordu. Tsutomu tası tarağı toplayıp Raleigh'e uçtu. Orada telekom şirketi Sprint'in bir teknisyeni ile birlikte bir arabaya atlayıp telefon görüşmelerini taramaya başladılar. Otuz dakika içinde Kevin'ın yeri saptandı. FBI'a haber verildi. Kevin'ın kanıtları yok etmemesi için hızlı hareket etmeleri gerekiyordu. Sabahın ikisinde ajanlar kapıyı çaldılar. Kevin'ın ilk sorduğu şey arama belgesiydi. Ajanlar arama belgesini gösterdiklerinde adresin yanlış yazılmış olduğu anlaşıldı. Ama bu Kevin'ın içeri giren ajanlar tarafından tutuklanmasına engel olamadı. Beş yıl hapishanede kaldı. 21 Ocak 2000'de serbest bırakıldı fakat gözetim altında kaldı. Telefon kullanamıyor (annesini araması dışında). Bilgisayara el süremiyordu. ABD dışına çıkması yasaktı. Geçimini konferanslara katılarak sağlıyordu. 21 Ocak 2003 yılında üzerindeki kısıtlamalar kaldırıldı.Şu an kurucusu olduğu Mitnick Security Consulting ,LLC 'de çalışıyor.

1995 Yılında Yakalndığında…

2000 yılında hapisten çıktığında…

Kevin ' in yakalanmasında rol oynayan Tsutomu…

Kaynak:

http://www.mitnicksecurity.com/
http://muratyildirimoglu.com/

Ayhan Esen / SecurityHome.Org

OKUYUCU GÖRÜŞLERİ
Buraya tıklayarak pdfdergi hakkındaki düşüncelerinizi paylaşabilirsiniz.

Dergimize sponsor olmak ister misiniz?

FARCRY 2

"Afrika'da bir yer. İsmi pek de önemli değil. Umulmadık bir anda zengin olabileceğiniz gibi, ölebilirsiniz de. "

© 2008 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Far Cry, Ubisoft and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the US and/or other countries.

UBISOFT

türü
Aksiyon

yapımcı
Ubisoft Montreal

yayıncı
Ubisoft

çoklu oyuncu
Var

İnceleme PC

Far Cry 2

"Afrika'da bir yer. İsmi pek de önemli değil. Umulmadık bir anda zengin olabileceğiniz gibi, ölebilirsiniz de. "

Küresel denge her geçen gün biraz daha sarsılıyor. Sadece insan, evet birkaç insan, tüm bunlara sebep. Yeni görevim hakkında hiçbir bilgim yoktu. Doğrusu yeni bir maceraya atılacak kadar sağlam birisi olup olmadığımdan da şüphelenmeye başlamıştım.

Afrika'da bir yer. İsmi pek de önemli değil. Umulmadık bir anda zengin olabileceğiniz gibi, ölebilirsiniz de. Son zamanlarda çatışmalar giderek artmış burada. Bölümlenmeler olmuş. UFLL ve APR isimlerinde başı çeken gruplar var. Bir isimden bahsediliyormuş sürekli. İç savaşa zemin olarak sağladığı silahlarla kilit noktasını oluşturuyormuş bu adam. İsmi ya da lakabı "The Jackal", işte yeni görevim. Nereden başlamam gerektiğini henüz kestirmedim. Ayrıca ilacım da bitmiş. Sanırım birkaç dost edinsem iyi olacak.

OKUYUCU GÖRÜŞLERİ
Buraya tıklayarak pdfdergi hakkındaki düşüncelerinizi paylaşabilirsiniz.

Bir fenomenin doğuşu

Yıl 2004, oyun tarihinde görülmemiş bir rekabet yaşanmakta, Doom 3 ve Half Life 2 arasındaki düello, son hızla devam etmekteydi. Sonra bir video yayımlandı. Tropik bir adanın kumsalında silahlı askerler devriye geziyor, içlerinden biri elinde purosuyla keyif yaparken, başka biri de iskelenin ucunda oltayla balık tutuyordu. Defalarca söyledik ama, Crytek'in bombası Far Cry, işte bu iki oyunun arasına yıldırım gibi düştü. Başarılı satışlar ve derecelendirilmelerden sonra devam oyununun kapısı açıldı. Ne olduysa bundan sonra oldu. Crytek ile Ubisoft'un yolları ayrıldı ve yeni oyunun kapıları da kapandı. Orijinal yapımın ardından konsollar için birkaç Far Cry oyunu hazırlansa da bunlar, beklenen ikinci büyük oyun değildi. Yapımın isim haklarını elinde tutan Ubisoft, nihayet geçtiğimiz yıl yeni Far Cry'ı duyurdu ve oyunun kapıları, Montreal stüdyosu tarafından tekrar açıldı. Biz de şimdi içeri giriyoruz, ama küçük bir farkla. Bu kez tropik bir adada değil, vahşi Afrika topraklarındayız.

Afrika güneşi

Defter tarzında bir menü hazırlamış yapımcılar, Far Cry 2 için. Öncelikle bir sayfa çevirmeli ve yönetebileceğimiz bir karakter seçmeliyiz. İlk oyunla hiçbir bağ bulunmadığı gibi yeni oyunda Jack Carver'da yer almıyor. Bu kez seçimimize sunulmuş tam 9 farklı karakter bulunuyor. Bir tanesini seçip oyuna dahil

olduktan sonra, listedeki diğer karakterlerin de oyun boyunca bize yardım eden kişiler olduğunu görüyoruz. Ufak bir safari gezisinin ardından, bir süre eğitim görevleri yapmamız gerekiyor. Böylece birçok araç gereç ve silahın ince noktalarını kavrayabiliyoruz. Yukarda da belirttiğim gibi ana görevimiz, The Jackal'ı bulmak. Önümüzde 50 kilometrelik boyuta sahip dev bir harita bulunuyor. Uçurumlar, göller, patikalar ve daha fazlasının yer aldığı çevreyi keşfetmek oldukça güç. Üstelik etrafta devriye gezen askerler de var.

Beş tuşuna bastığımızda detaylı bir haritaya sahip olduğumuzu görüyoruz (Aynı tuşa basarak cep telefonu görüşmeleri de yapabiliyoruz), R'ye basarak haritamızın özelliklerini değiştirebiliyoruz üstelik Bir de GPRS bağlantıya sahibiz. Bu sayede hedef noktaları, güvenli bölgeler, silah satıcıları, otobüs durakları gibi mekanları tespit edebiliyoruz. (İlerledikçe harita detayları artıyor zaten). Ekranda herhangi bir yön belirtisi yer almadığı için sürekli haritayı kullanmamız gerekiyor. Gerçekçilik babında düşünülmüş olabilir, fakat oyuncuları zor durumda bıraktığı da bir gerçek. Araç kullanırken ise, torpidonun üzerinde küçük bir harita yer alıyor. Detaya inmek istiyorum diyorsanız, araç kullanırken de haritayı açabiliyorsunuz.

Gelelim düşman bölgelerine. Ulaştığınız noktanın cılız veya sıkı korunan bir alan olduğunu ilk etapta anlamanız zor. Eğer etrafta kimseyi görmüyorsanız, ortalık yerden gitmemelisiniz demektir. Bir anda etrafınız sarılabiliyor ve ateş altında kalıyorsunuz. Yapay zeka olarak çok zeki düşmanlara sahip değilsiniz, ama yine de hafife alınmamalılar. Genel olarak tek olarak hareket etsek de, bazen arkadaşlarımız yardıma gelebiliyor. Etraf temizliği yaptığınız sürece o civardaki binaya girebiliyorsunuz. Bu gibi yerlerde uyuyabiliyor, silah ve mermi gibi ihtiyaçlarımızı karşılayabiliyoruz. Tabii ki yapım, geniş bir silah envanteri sunsa da bunu hemen kullanamıyorsunuz. Elinizdeki silahlar da çok dayanıklı değiller üstelik. Kullandıkça paslanıyor, tutukluk yapabiliyor veya tamamen kullanılmaz hale gelebiliyorlar. Çatışma sırasında bu tip bir sorunla karşı karşıya geldiğinizde zor durumda kalabiliyorsunuz. Sorunlar ve kısıtlı silah sayısına derman olması açısından silah dükkanları bulunuyor oyunda. Her bir silahın belirli bir ücreti var. Haritanın bazı bölgelerinde, GPRS cihazınızın yeşil ışığının yanıp söndüğünü göreceksiniz. Bu demek oluyor ki, etrafta değerli madeni bir şey var. Sinyal aralığı ne kadar sıklaşırsa, hedefe o kadar yaklaşıyorsunuz demektir. Sinyal sabitlenince ise, çok yakınınızda bir çanta göreceksiniz. Çantaların içinde elmas oluyor. Topladığımız elmasları satarak, silahlar için gelir elde edebiliyoruz.

Yürümeye mahkum olmamak için

Genellikle her kamp alanı arasında uzun mesafeler bulunuyor. Seri hareket etmek için araçlar oldukça önemli ve araç sayısı da oyunda bir hayli fazla. Farklı modellerde otomobil, kamyonet, tekne, bot gibi seçeneklerimiz var. Normal bir otomobil, size ulaşım imkanı sağlamaktan öteye gidemiyor. Makineli tüfeğe sahip bir kamyoneti kullanırken de ateş edemiyorsunuz. Bunun için, araçtan inmeli ve makineli tüfek bölmesine geçmelisiniz.

Düşmanlarınızın da araçları bulunuyor ve bazen araç takip sahnelerine şahit olabiliyorsunuz. Gece olduğunda "G" tuşuna basarak farları kapatabiliyor ve bu sayede hemen fark edilmiyorsunuz. Kurşunlara hedef olan aracınızın hızı giderek düşüyor ve bir süre sonra tamamen duruyor. Araçları onarabilme imkanı var. Bir araç patlamadıysa mutlaka tamir edilebilir. Ön kaputa giderek "E" tuşuna bastığınızda karakteriniz, kaputu açıyor ve motoru tamir etmeye başlıyor. Araçsız olarak ilerlemek durumunda kaldığınızda mecburen yürümek ve koşmak zorundasınız, ama kısa süre sonra ekran bulanıklaşıyor ve adamımız yoruluyor. Haritada otobüs logosuyla belirtilen durakları da atlamayalım. Burada 3-4 farklı harita yer alıyor ve hangisini seçerseniz otomatik olarak o haritaya geçiş yapabiliyorsunuz.

Yenilikçi sağlık sistemi

Call of Duty 2'den sonra çoğu oyunda yaygınlaşmaya başlayan "Dinlen ve iyileş" yöntemi, artık rafa kalkıyor denebilir. Zira Far Cry 2'deki sağlık sistemi, çok daha gerçekçi. Henüz hiçbir sağlık aparatınız yok ve yaralandınız diyelim. "H" tuşuna basarak, yaralı bölgeye sargı uygulayabiliyorsunuz. En fazla 5 tane taşıyabildiğimiz serumlar sayesinde sağlık seviyemizi yükseltebiliyoruz, ama bunlar bazen yeterli olmayabiliyor. İsabet eden bir mermi veya şarapnel parçası sonucunda kan kaybına uğruyoruz ve müdahale edilmediği sürece devam ediyor. Bu kez öncelikle bir pense veya bıçak yardımıyla, vücuda saplanan parçaları temizliyor, ardından yapacağımız serum sayesinde de sağlık seviyemizi tekrar yükseltebiliyoruz. Ayrıca bu işlemleri dostlarımıza da uygulayabiliyoruz. Bence oldukça kaliteli hazırlanmış bir sistem. Ek olarak hasta bir adamız oyunda. Dolayısıyla bazen hap almamız gerekiyor. Eğer elinizde bulundurmadıysanız ne serum ne de bandaj, işinize yaramıyor.

Görmeden, duymadan inanmam

Oyunun grafiksel yönden ne gibi bir performans göstereceği merakla bekleniyordu. Zaten günümüzde grafiksel güç, oyunun diğer tüm yönlerini gölgede bırakabiliyor. Far Cry 2'de, Dunia isimli grafik motoru kullanılmış. Bence oyunun renk tonları biraz daha doygun olmalıydı. Yapımın geneli sarı ve kahverengi tonlar üzerine kurulu. Çevre, oldukça detaylı gözüküyor. Gerçek zamanlı ışık, yansıma ve gölge efektleri, gece-gündüz dönümü ve hava değişimleri kaliteli (Ama gece görselleri Clear Sky kadar iyi değil), yapım videolarında izlediğim ve pek beğenmediğim karakter tasarımları da eskiye nazaran daha güzel hazırlanmış. Silahlar da aynı şekilde yapılmış.

Oyunun videolarında dikkatimi çeken bir diğer özellik de, lav silahı (Flamethower) ve verebileceği etkiydi. Hem bu konuya hem de yapay zekaya örnek olarak yaşadığım bir deneyimi paylaşmak istiyorum. Farklı bir haritaya geçiş yaptıktan sonra tren vagonlarının ardında ateş eden 2 kişi gürdüm ve yanlarına gittim. Deyim yerindeyse bir tanesini yaktım (Bilindiği gibi alevler, her yere sıçrayabiliyor). Bir asker alev aldığı sırada, diğeri de resmen onu izledi ve alevler yayılmaya başlayınca o da nasibini aldı.

Araçlar patlıyor ve eğer bu patlama, bitkilerin arasında olmuşsa yaprakları dökülüyor. Küçük ağaçları budayabiliyorsunuz. Büyük ağaçlar ise, sadece büyük patlamalar sonrasında sağa sola

sallanıyor, parçalanmıyor. Bu sırada ışık oyunları göz doldursa da, sanki lastik bir cisimmiş hissi uyandırıyor. Bunların dışında masa, sandalye, kutu gibi küçük cisimler parçalanabiliyor. Crysis'teki gibi barakalar da parçalanabilir olsaydı, oyun çok daha güzel bir deneyim sunabilirdi.

Karakter, silah ve araç sesleri başta olmak üzere başarılılar. Zaten yapım ekibi, bu konulara önem verdiğini bizzat Afrika'ya giderek göstermişti. Arka planda çalan müziklerden sadece vurmalı çalgılarla hazırlananları beğendim. Diğerleri sanki umutsuzluk hissi veriyor.

O benim dünyam

Multiplayer olarak standart Deathmatch, Team Deathmatch ve Capture the Flag modları bulunuyor. Far Cry 2'nin bu alanda pek iddialı olduğu söylenemez. Yapımın harita editörü Age of Empires 3'ten bu yana gördüğüm en kolay ve kullanışlı editör. Sadece birkaç tık sayesinde, arkadaşlarınızla oynayabileceğiniz haritalar hazırlayabiliyorsunuz. Seçenek yelpazesi de oldukça geniş üstelik.

Son sözlere gelecek olursak Far Cry 2, ana görevler haricinde yan görevler yapmanıza veya hiçbir şey yapmadan gezinmenize de olanak sağlayan bir yapım. Çoğu oyunda olduğu gibi Far Cry 2'de de GTA izlerini görmek mümkün. Bir nebze de S.T.A.L.K.E.R.'ı andırmıyor değil. 30 saati aşkın oynanış süresi, devasa boyutlardaki dünyası ve harita editörüyle de uzun süre ilgilenebileceğiniz bir oyun olmuş.

UEFA CHAMPIONS LEAGUE

unicef

PES 2009

PRO EVOLUTION SOCCER™

UEFA CHAMPIONS LEAGUE

3+

www.pegi.info

KONAMI

türü
Spor

yapımcı
Konami

yayıncı
Konami

çoklu oyuncu
Var

İnceleme PC

Pro Evolution Soccer 2009

"Evrimin gerçekten yaşandığı sene... "

PES 6 oynanabilirliği ile tüm oyuncuların beğenisini kazanmıştı. Fakat grafik konusunda oyuncuların yeni nesil beklentisi vardı. PES 2008 ile Konami bu beklentiyi karşıladı. Grafik konusunda PES 2008 iyiydi, ama bazı yerlerden açıkları vardı. Top fiziği ve oynanabilirlik konusunda çok hatalar içeren bir yapımdı. Topun fiziği o kadar kötüydü ki, oyunculara çarpan top alakasız sekiyordu, uzun atılan toplar güdümlü füze gibi gidiyordu. Konami bu hatasını kabul etmişti. Dönüm noktası PES 2009 olmalıydı.

OKUYUCU GÖRÜŞLERİ
Buraya tıklayarak pdfdergi hakkındaki düşüncelerinizi paylaşabilirsiniz.

Evrim 2009

Yapımcılar bir yandan PES 2008'deki hataları düzeltmeyi düşünürken bir yanda da yeniliklerin olması gerektiğinin kanısına vardılar. Lisans sorunu her zaman PES'de olacaktı. Çünkü EA bazı liglerin tüm haklarını satın almıştı ve Konami'nin elinden bir şey gelmiyordu. Oyuncuların PES konusunda en büyük şikâyeti bu lisans olaylarıydı. Konami yapacağını yaptı ve UEFA Şampiyonlar Ligi'nin lisansını 4 yıllığına satın aldı. Lisans olayında bizi pek memnun edemeyen Konami, Şampiyonlar Ligi'ndeki lisans başarısını maalesef liglerde gösteremedi. İngiltere Ligi'nden sadece birkaç takım lisanslı. Onlar dışındaki takımların hala logo ve isim sorunu mevcut. Almanya Ligi yine yok.

Menü ve müzikler

Konami'nin değişiklik konusunda kararlı olduğunu yapımı açtığınızda görüyorsunuz. Artık o eski atari oyunları tarzı menülerden kurtulduk. Çok hoş, sıra dışı bir menü olmuş. Menüde değişiklik sadece arka planla kalmamış müziklerin de üzerinde durulmuş; yapıma uyumlu güzel soundtrack eklenmiş. Şampiyonlar Ligi modunu açtığınızda meşhur Şampiyonlar Ligi müziği çalıyor, o da çok hoş bir ayrıntı olmuş. Modlar sırayla; UEFA Champions League, Exhibition, Become a Legend, Master League, League-Cup ve Network. Burada gözümüze tanıdık gelmeyen mod Become a Legend. Konami yapım çıkmadan bu mod üzerinde çok durdu. Reklamı baya yapıldı. Akıllarda soru işareti bırakıyordu. Master League kalitesinde bir mod olacak mıydı?

Yapımı açar açmaz merakımdan ötürü Become a Legend'a girdim. İsminden anlaşılacağı üzere bu modda amacımız bir

futbolcuyu efsane yapmak. Mod açıldığında karşıma çok detaylı bir karakter oluşturma ekranı geldi. Futbolcumuzun her türlü ayarını yaptıktan sonra sıradan bir takıma, sıradan bir güçle (Aşırı güçsüz bir şekilde) başlıyoruz. 17 yaşındasınız ve yeteneklerinizi göstermelisiniz. Defalarca antrenman maçı yapıyorsunuz. Kendinizi ispatlamaya çalışıyorsunuz. Belki de bir maça yedek çıkarım ümidiyle oynuyorsunuz ve bir maça yedek kulübesinde başlıyorsunuz. Maç oynanıyor ve siz oyuna girmeyi bekliyorsunuz. Maça girme işi de hemen olmuyor, tabi ki birçok maç oynanıyor ve siz kenardan izliyorsunuz. Daha sonra kendinizi geliştirdikçe maçlara çıkabiliyorsunuz. Her bir maçta deneyim puanı kazanıyorsunuz ve futbolcunuzun özellikleri gelişiyor. Bu arada size transfer teklifleri geliyor. Bunları da değerlendiriyorsunuz. Daha büyük kulüplere gidiyorsunuz. As takıma girmek için mücadele ediyorsunuz. Kendinizi göstermeye çalışıyorsunuz. Become a Legend Mod gerçekten çok başarılı olmuş. Sürükleyici ve gerçekçi yapılmış.

Diğer modlara göz attığımızda ise önceden alışık olduğumuz aynı özelliklere sahipler. Yalnız menünün yeniliği takım ve forma seçenekleri modları görsel anlamda daha çekici gösteriyor. League-Cup önceki serilerde ayrıydı bu seride bir tutulmuş. Multiplayer'da lag sorunu PES 2008'de kullanıcılar için büyük bir

sorundu. 2009'da bu sorunun da üstesinden gelinmiş.

Oynanabilirlik

İlk paragrafta bahsettiğim gibi oyuncuların genel yorumu PES 2008'in oynanabilirlik yönünden PES 6'dan daha kötü olduğu yönündeydi. Konami oyuncuların şikâyetlerine kulak vermiş olsa gerek; oynanabilirliğin üzerine bu sefer ciddi şekilde eğildiler. PES 2008'de şikâyet ettiğimiz bütün sıkıntıların üzerinde çalışılmış. Eksikler giderilmiş. Top fiziği düzeltilmiş, paslar hızlandırılmış. Paslar hızlandırılmış derken oyuncuların pas atma hızları artırılmış. Önceden zor pozisyonda çok ağır şekillerde pas veriyorduk. 2009'da o eksik giderilmiş. Oyuncuların bilek hareketlerinde daha hoş detaylara yer verilmiş. Bazı oyuncuların frikik vurma tarzları eklenmiş. Penaltı vuruşları değiştirilmiş, daha zor gol atılıyor ve kaleciler bazen köşeyi bilse de gol yiyebiliyor.

Oyunun hızı düşürülmüş. Futbolcuların formasyonları elden geçirilmiş. Artık pek açık bulamıyorsunuz. Hoşuma giden bir geliştirme de havadan paslar üzerine. Topun fiziğinin gelişmesi, üzerine büyük katkı sağladı. Çok gerçekçi paslar atabiliyorsunuz ve oynanabilirliğe etkisi büyük. Bunun dışında yapay zekânın

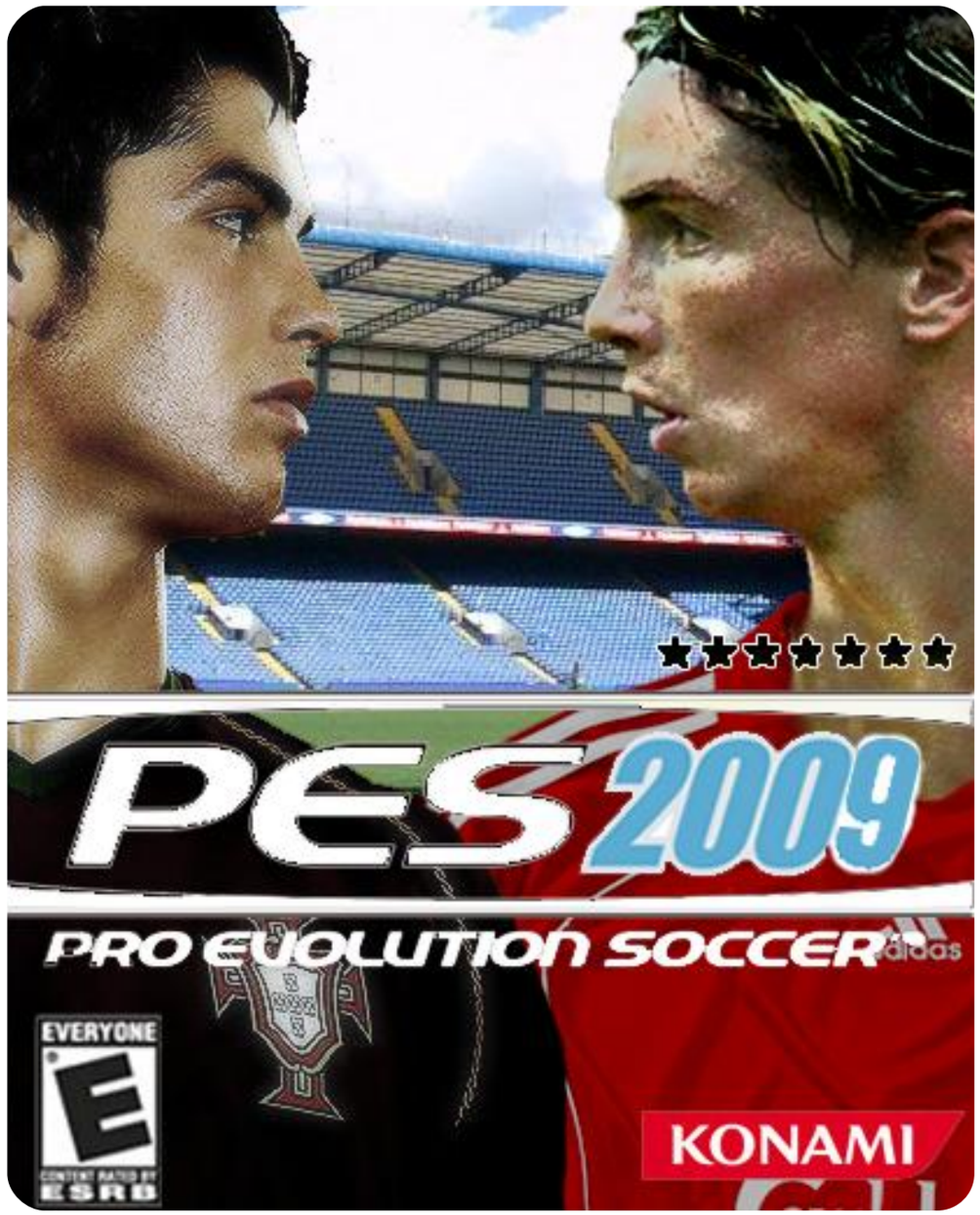
önceki serilere nazaran daha üretken olduğu gözle görülür bir gerçek. Become a Legend modda tek oyuncuyu yönetmenin yapay zekâ geliştirilmesinde büyük katkısı vardır. Çünkü sizin tek oyuncuyu oynadığınız bir maçta yapay zekânın saçma sapan futbol sergilemesi oyunu sıkıcı hale getirecektir. Bu nedenle de daha fazla uğraş verildiği bir gerçek.

Grafik, ses ve atmosfer

Grafiklerde kökten bir değişiklik olmasa da ufak detaylarda değişimlere gidilmiş. Forma kırışıklıkları, futbolcu yüzleri, saha kaplaması daha gerçekçi hale getirilmiş. Müzikler önceki serilere nazaran daha başarılı. Fakat atmosfer ve ses konusunda Konami yine yetersiz kaldı. Maçı maç yapan, zevkini artıran o stat atmosferini hiçbir zaman PES'de hissedemedik. Bu sene de öyle oldu. Yine sıkıcı ve duyarsız seyirci tepkilerini görüyoruz.

Sonuç

PES 2009 gerçekten çok başarılı bir yapım olmuş. 2008'in oynanabilirlik sıkıntısı tamamen kalkmış. Daha zevk veren bir oynanış gelmiş. Multiplayer'daki lag sorununun üstesinden gelinmiş. Menü tamamen değiştirilmiş. Eksikler giderilmiş. Kısaca şunu söyleyebilirim ki kesinlikle 2008'den daha iyi yapım olmuş.



PLAYSTATION 3

FIFA09

EA SPORTS

3+
www.pegi.info

FIFA OFFICIAL LICENSED PRODUCT

LFP

türü
Spor

yapımcı
EA Canada

yayıncı
EA Games

çoklu oyuncu
Var

İnceleme PS3

Fifa 09

" FIFA serisi yükselişe kaldığı yerden devam ediyor! "

Geçen sene piyasaya sürülen PES 2008 benim ve çoğu oyuncu için hayal kırıklığı olmuştu. Açıkçası çok daha iyi ve güzel bir PES beklerken, ne yazık ki istenileni tam olarak karşılayamayan bir oyun çıkagelmişti. Yıllardır PES ile karşılaştırılan FIFA ise, tam tersi olarak çoğu oyuncuya güzel bir kalite sunmuştu. Gerek grafikleri gerekse geliştirilen oyun mekaniği FIFA'yı ilgi çekici yapmıştı. Aslında yıllardır çıkan yeni oyunlarıyla en çok eleştiriyi alan FIFA, 2007'den beridir performans çizgisini artı bir pozisyonda yükseltmeye başladı. Son olarak EA Games her zamanki gibi serinin yenisini piyasaya sundu.

Yapılanlar

Geçen sene PS3 ve X360'ta grafikleriyle dikkat çeken FIFA, bu sene de oldukça göz dolduruyor. Görsel olarak aslında geçen seneki oyunla arasında çok büyük bir fark olmasa da, grafik motorunda yapılan hafif makyaj belli oluyor. Tabii ki oyuncu modellemeleri yine kaliteli ve gerçekçi yapılmış. Özellikle yıldız futbolcuların suratlarına baktığınız zaman ayrıntılara dikkat edildiği ve birebir oyuna aktarıldığını görebilirsiniz. Grafik olarak yine tatmin eden FIFA, asıl hünerini animasyonlarda gösteriyor. Yapımda daha fazla animasyon var. Futbolcunun yere düşerken, şut atarken veya pas verirken ki animasyonları oldukça göze hoş gelecek şekilde hazırlanmış. İkili mücadelelerde ve daha birçok noktada bunlar görülebiliyor. Aynı şekilde animasyonlarla birlikte futbolcuların hareketlerinde de yenilikler mevcut. Yapılan geliştirmeler, eklenen yeni animasyonlar ve hareketler, oynanışa ters bir yönde etki etmiyor. Oynanış aynen korunmuş hatta biraz daha geliştirilerek daha hoş bir tablo ortaya konmuş.

Maçlar hareketli pozisyonu bol geçebiliyor, oynarken bir ağırlık hissedilmiyor. Futbolcu topa vurduğu zaman, tabiri caizse bir balona vururmuş gibi his yaratmıyor. Genel olarak oynanış düzgün ve işlevi gayet iyi. Oynanışa etki eden en önemli faktör tabii ki futbolcular. Yıldız futbolcular yıldız olduğunu ve kalitesini oyunda gösteriyor. Oynadığınız takımdaki futbolcuların arasındaki kalite farkı maç sırasında kendini belli ediyor.

FIFA 09; Turkcell Süper Ligi, İtalya, Fransa, İspanya, İngiltere, Portekiz, Almanya vs... gibi birçok ülkenin bulunduğu 30 ligi barındırıyor. Toplamda 500 kulüp ve 40 adet milli takım da yer alıyor. Milli takımlar içinde tabii ki ülkemiz Türkiye de var. Futbolcular her FIFA'da olduğu gibi kendi gerçek isimleriyle oyunda bu-

OKUYUCU GÖRÜŞLERİ
Buraya tıklayarak pdfdergi hakkındaki düşüncelerinizi paylaşabilirsiniz.

lunuyor. Old Trafford'tan San Siro'ya kadar yine birçok stat seçeneği de eksik edilmemiş.

Menajer olmak yada olamamak

Oyunda en çok ilgi çeken tarafı Adidas Live Season oluşturuyor. Adidas Live Season dinamik bir sisteme sahip, yani oyuncuların gerçekteki performansı FIFA 09'a etki ediyor. Kısaca oyundaki futbolcuların performansı, gerçekteki haline göre değişiyor. Adidas; Barclay's Premier League, La Liga BBVA, Ligue 1, Bundesliga, Serie A ve Meksika Primera Division olmak üzere 6 tane ligi içeriyor. Bu liglerden bir tanesi bedava olarak sunuluyor. Ancak daha sonra başka ekstra bir lig daha isterseniz, satın almanız gerekiyor. Keşke Turkcell Süper Ligi de Adidas Live Season içinde yer alsaymış.

Oyun içinde Menajer modu (Manager mod) yer alıyor. Böylece transferle ve antrenmanlarla ilgilenebiliyorsunuz. Diğer modlardan birisi ise Be A Pro: Seasons. Be A Pro'da kendi profesyonel oyuncumuzu seçiyor ve yaratıyoruz. Tek başımıza futbolcu olarak oynuyoruz. Böylece kendi yeteneklerimizi de test etmiş oluyoruz desek daha doğru oluyor. Futbolcumuzun şut, pas, pozisyon vs... özelliklerini geliştiriyoruz. Bu sadece single player olarak da kalmıyor. Online olarak da Be A Pro'da oynama imkanımız var ve oldukça eğlenceli olduğunu da belirteyim.

FIFA 09 online bazda oldukça başarılı bir şekilde işliyor. Ama nedense PS3'te oynarken çok az da olsa bir lag problemi olabiliyor. FIFA serisinde her zaman olduğu gibi müzikler gene oldukça özenle seçilmiş ve oyuna tam oturmuş. EA Games, eğlenceli ve kaliteli şarkıları oyuna dahil etmiş. Sadece müzik olarak değil, oyun ses olarak genelinde kaliteli. Spikerin sunumu olsun, taraftarların tezahüratları maç yaparken insanı oldukça havaya sokuyor. Görselliğin yanında böylesi kaliteli ses yönüyle de FIFA 09, gerçekçi bir maç atmosferi sunmayı başarıyor.

Futbol şans oyunu mu?

PS3'te kontrollerde herhangi bir sorun olmadan oyun çok rahat oynanıyor. Açıkçası oynanışta ve kontrollerde herhangi bir soruna rast gelmedim. Oldukça keyifli ve eğlenceli bir şekilde oyunu oynadım. Yapımda herhangi bir Frame rate düşmesi veya yavaşlama gibi bir problemle de karşılaşmadım. Genel olarak oyun PS3'te harika bir şekilde oynanıyor. Sadece bir noksan olarak daha evvel belirttiğim gibi sadece online düzeyde olan ufak bir lag problemi var.

EA Games, genel olarak geçen seneki FIFA'yı daha da genişletip ve kaliteyi korumuş. Son derece iyi bir oyun olmuş. Özellikle online olarak denemenizi tavsiye ediyorum. Açıkçası oyunun zevki multiplayer'da daha fazla ortaya çıkıyor.

Dünya çapında İngilizce bilen her internet kullanıcısının üye olabileceği lookinad.com açıldı.

Still not a member?
Sign up now and start to earn today.

* Yeni bir üyelik oluşturarak dünya üzerindeki tüm arkadaşlarınızı davet edin.

* Davetiniz ile üye olan arkadaşlarınıza Lookinad sayfası üzerinden mesaj gönderin-alın.

* Kendi link/bannerınızı oluşturarak internet üzerinden üye ailenizi genişletin.

* Davetinizle üye olan her arkadaşınız için 50'şer Puan kazanın.

* Puanlarınız 25.000'ine ulaştığında 25 USD olarak ödemenizi alın.

Üye sayısı şu an çok az olduğu için ilk üye olanlar sonradan üye olacaklara göre daha çok kazanacaklardır. Bu fırsatı kaçırmayın, hemen üye olun.

What is Lookinad?

LOOKINAD is a global advertising platform that allows you and your friends earn money from the advertisements you read. At LOOKINAD you continuously earn points (redeemable for cash) from:

1 Emails delivered to your inbox containing advertisements of interest to you,
2 Surveys sent to you in order to get to know your interests better,
3 From all advertisements that are read by friends which you invited to LOOKINAD.

As soon as these points total 25,000 - $25.00 is deposited directly into your PayPal account through your request.

lookinad Beta
Come together, earn forever

türü
Dövüş

yapımcı
Capcom

yayıncı
Capcom

çoklu oyuncu
Var

OKUYUCU GÖRÜŞLERİ
Buraya tıklayarak pdfdergi hakkındaki düşüncelerinizi paylaşabilirsiniz.

Ön İnceleme X-BOX 360

Street Fighter IV

" Efsane dövüş oyunu geri dönüyor! "

Doksanlı yıllarda Street Fighter (SF) ben ve benim gibi birçok kişinin favori oyunuydu. O zamanlar okul çıkışlarında atari salonuna uğrar, bir kere SF oynardım. İlk başlarda iyi bir oyuncu değildim, jetonu attığım gibi "Game Over" yazısı ekranda belirirdi desem daha doğru olur. Daha sonraları hareketleri adam gibi öğrenince beş jeton iki jeton derken tek jetonla oyunu bitirmeye başladım. Perfect bile kazandığım rauntlar oluyordu, kendi kendime sevinirdim. Şimdi gülünç gelen ama o zamanlar inandığım SF'nin efsaneleri de vardı. Mesela M.Bison'ı (Mehmet Bison, Mahmut Bison diye çağrılırdı) bir rauntta Perfect yenmek güya onu kızdırdı, sonraki rauntlarda bizden acısını fena çıkartırdı. Kaç kere M.Bison'ı Perfect yenecekken onu kızdırmamak için Perfect'ini bozduranlara şahit oldum. Dhalsim'ın uzayan kolları bacaklarıyla herkesi yeneceğimi düşünürdüm, bir de platonik aşıkları olan Chun-Li vardı, Ryu, Ken ve daha niceleri; SF 2'nin tadı her zaman benim için farklı oldu. Daha sonraları SF 2.5, SF 3, Turbo ve daha birçok versiyonu çıktı. Aradan uzun seneler geçti, bazen eskiyi yad etmek için PC'imde açıp oynadığım da oluyor. Aslında SF 2'le ilgili aklıma gelenleri yazsam, herhalde sayfalar yetmez. Eminim birçok kişinin de ilginç bolca anısı vardır.

Efsaneler bitmez!

Capcom, Street Fighter IV'ü duyurduktan sonra bir anlığına kilitlenip kaldım. Oyunun yenisinin geliştirilmesi bir yana, ikideki o heyecanı o tadı vereceği söyleniyordu. İşte bu noktada ben ve daha birçok SF sever dördüncü oyunu beklemeye koyuldu. Aslında Capcom'dan fazla bahsetmeye gerek yok, daha evvel yaptıkları ortada. Birçok insanı saatler boyunca konsol veya PC başında tutan Resident Evil serisi, Devil May Cry serisi, Onimusha serisi, Street Fighter vs... daha birçok başarılı oyuna imza atan bir firma. Kalitesini defalarca kez kanıtladı ve halen başarılı oyunları bizlere kazandırmaya devam ediyor. SF 4 (Street Fighter IV), Super Street Fighter II Turbo'da sona eren hikayenin devamını ele alıyor. Aslında genel olarak çoğu oyuncu SF'nin dövüşlerine kilitlenir, ancak her karakterin kendine has bir hikayesi ve neden dövüştüğünün bir sebebi vardır. SF 4'te hikaye üstünde de duruluyor. Yani sadece bir dövüş oyunu değil, artı olarak konusu biraz daha öne çıkan bir yapım olacak.

SF 4'le ilgili olarak yapımcılar; eski oyuncuların yeni oyunda da eski SF'lerdeki zevki alabileceğini, ama artı olarak da SF 4'ün yeni oyuncuların da ilgisini çekeceğini belirtiyor. En başlarda oyunun görsel yanı ile ilgili olarak bazı şüpheler vardı, hatta 3D olmasından dolayı eski SF'yi veremeyeceği söyleniyordu. Ancak ekran görüntüleri ve oynanış videoları yayınlandıkça, bu ön yargı ortadan kalktı denilebilir. Çünkü eskisi gibi bir tat verecek görsellik kendini belli ediyor. Yapımdaki mekanlar, karakterler aslında 3D olmasına rağmen oynanış 2D olarak ön plana çıkıyor. Aslında mekan değişimlerinde ve ara sahne geçişlerinde 3D ile karşılaşacağız. Grafikler rengarenk bir palete sahip, Cel-Shading stilindeki efektlerle birlikte aynı diğer SF'lerdeki gibi çizimler ve modellemeler dikkat çekiyor. Mesela videolara baktığımızda Chun-Li'nin dövüştüğü kendi yerinin nasıl başarılı resmedildiği belli oluyor. SF'nin orijinal karakter çizimleri ve modellemeleri Japon animatör ve illustrasyonla uğraşan Akira Yasuda'ya ait, ama SF 4'te Yasuda yok. SF 4'te ise karakter model ve çizimleri işini ise Daigo Ikeno üstlenmiş. Görünüşe bakılırsa iyi de iş çıkartmış duruyor. Capcom, SF 4'te dövüş animasyonlarının ön planda olduğunu belirtiyor. Yapılan hareketlerde hoş ve etkileyici animasyonları izleyeceğiz.

Oyunda dövüşlerden dolayı etkilenebilir bir çevre de olacak.

Aslında bu görsel yanı ve dövüşleri daha etkileyici hale getirecek cinsten sayılabilir. Mesela tekmemizle savrulan rakibimiz arkasındaki masanın üstüne düşüp onu kırabilecek veya hareket yaptığımızda yer bulunan bir nesne ona çarptığımız için parçalanabilecek.

Yenilikler ve geri kalan diğerleri

SF 4'te merak edilen konulardan biri karakterlerdi. Şu zamana kadar bazı açıklanan, ama gizli de kalmış onaylanmayan karakterler vardı. Oyunda eski dostlarımız Ryu, Ken, Chun-Li, Guile, E. Honda, Blanka, Dhalsim, Zangief, Balrog, Vega, Sagat ve M. Bison aynen bulunuyor. Ayrıca ilk kez karşılaşacağımız yeni karakterler de var, bunlar; Abel, Crimson Viper, El Fuerte, Rufus ve yeni son boss Seth olacak. Abel bir Fransız ve dövüş sanatları üstünde usta, Crimson Viper güneş gözlüklerini takan Amerikalı kızıl saçlı bir kadın, El Fuerte Meksika'dan gelen bir Lucha libre dövüşçüsü (Lucha libre Meksika ve diğer Latin Amerika ülkelerinde yapılan profesyonel bir dövüş), Rufus iyi derecede Kung-Fu bilen bir Amerikalı ve son yeni boss Seth ise S.I.N'nin CEO'su.

Seth vücudunu yüksek teknolojiyle modifiye etmiş. Hatta çoğu dövüşçünün hareketlerine aynen sahip, en büyük özelliği ise karın bölgesindeki enerji topu sayesinde özel hareketler yapabilmesi. Street Figther Alpha ve SF 3'ten tanıdık iki isim Fei-Long ve Dan da SF 4'te kendine yer buluyor. Son olarak SF 4'te Super Street Fighter 2'den bildiğimiz Cammy'nin yer alacağı söyleniyor. Bununla ilgili Capcom karakterler için bir oylama yapmış ve oylamada Cammy oyuncular tarafından seçilmişti. Ancak Cammy'le ilgili halen resmi olarak yapılmış bir onaylama yok.

SF 4'te oynanışta da olan bazı yenilikler var. Oyunla birlikte süper combo da geri dönüyor. Aslında yapımda süper ve ultra combo bulunuyor. Ultra combo, süper comboya benziyor, ama 3 atak tuşuyla gerçekleşiyor. Ultra combo yumruk, tekme ve diğer hareketlerin kombinasyonlarından oluşan uzun sinematik bir combo. Her iki combonunda ayrı barı var, süper combo barı biz rakibe saldırdıkça artıyor, ultra combo barı ise bize saldırdıklarında artıyor. Ultra comboyla olan saldırılarda sinematik bir gösterim olacak. Bu durumda kamera normal oyun açısından çıkacak ve dinamik açıdan hareketi gösterecek.

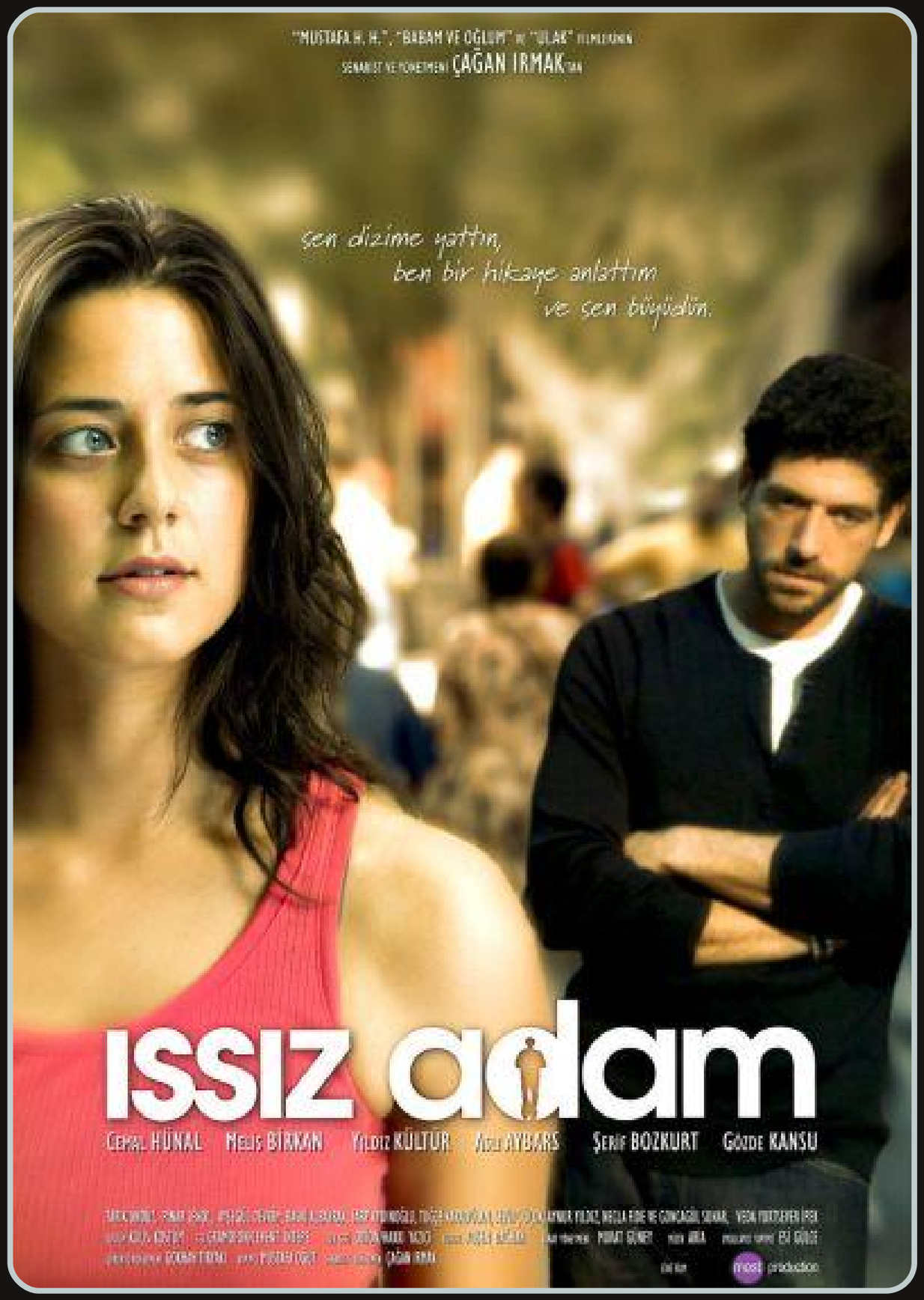
Diğer bir yenilik ise "Saving Sistemi". Bu sistemin adı Avrupa ve

Amerika versiyonlarında Focus sistemi olarak yeniden adlandırılıyor. Saving'te karakter ona gelen atağı engellerken arkasından karşı bir kontra atak yapıyor. Orta yumruk ve tekme tuşlarına yapıldığında bu sistem kullanılıyor. Sistem iki aşamadan oluşacak. İlk aşamada oyuncunun karakteri yeni bir duruşa geçecek ve kendisine gelen saldırıyı absorbe edecek. İkinci aşamada absorbe ettiği atağa karşı kontro atak gerçekleştirecek.

Street Fighter farkı

Artık günümüz çoğu dövüş oyunlarının olmazsa olmazlarından birini online mod oluşturuyor. SF 4'te de online bir seçenek yer alacak. Ancak bununla ilgili detaylar tam olarak belli değil. Fakat Capcom'un bu konuda da boş geçmeyeceğini belirtebiliriz. Prodüktör Ono gelecekte SF 4 için ufak değişikliklerin yani indirilebilir içerik olarak yeni karakter ve mekanların olabileceğini de söylüyor.

Daha önce SF 4'ün sadece PS3 ve X360 için çıkacağı söyleniyordu, ancak daha sonradan PC versiyonu da onaylandı. Yani yapım 3 ana platform içinde piyasaya sürülecek. Ancak kesin bir çıkış tarihi verilmiyor. 2008 sonu veya 2009'un ilk çeyreği olabilir. Ancak her ne olursa olsun güzel bir oyunla karşı karşıya kalacağız. Umarım Capcom hangi bir erteleme yapmadan en erken zamanda SF 4'ü oyuncular için sunar.



Issız Adam

Yönetmen: Çağan Irmak

Senaryo : Çağan Irmak

Görüntü yönetmeni: Gökhan Tiryaki

Yapımcı : Mustafa Oğuz, Gül Oğuz

Tür: Dram, Romantik

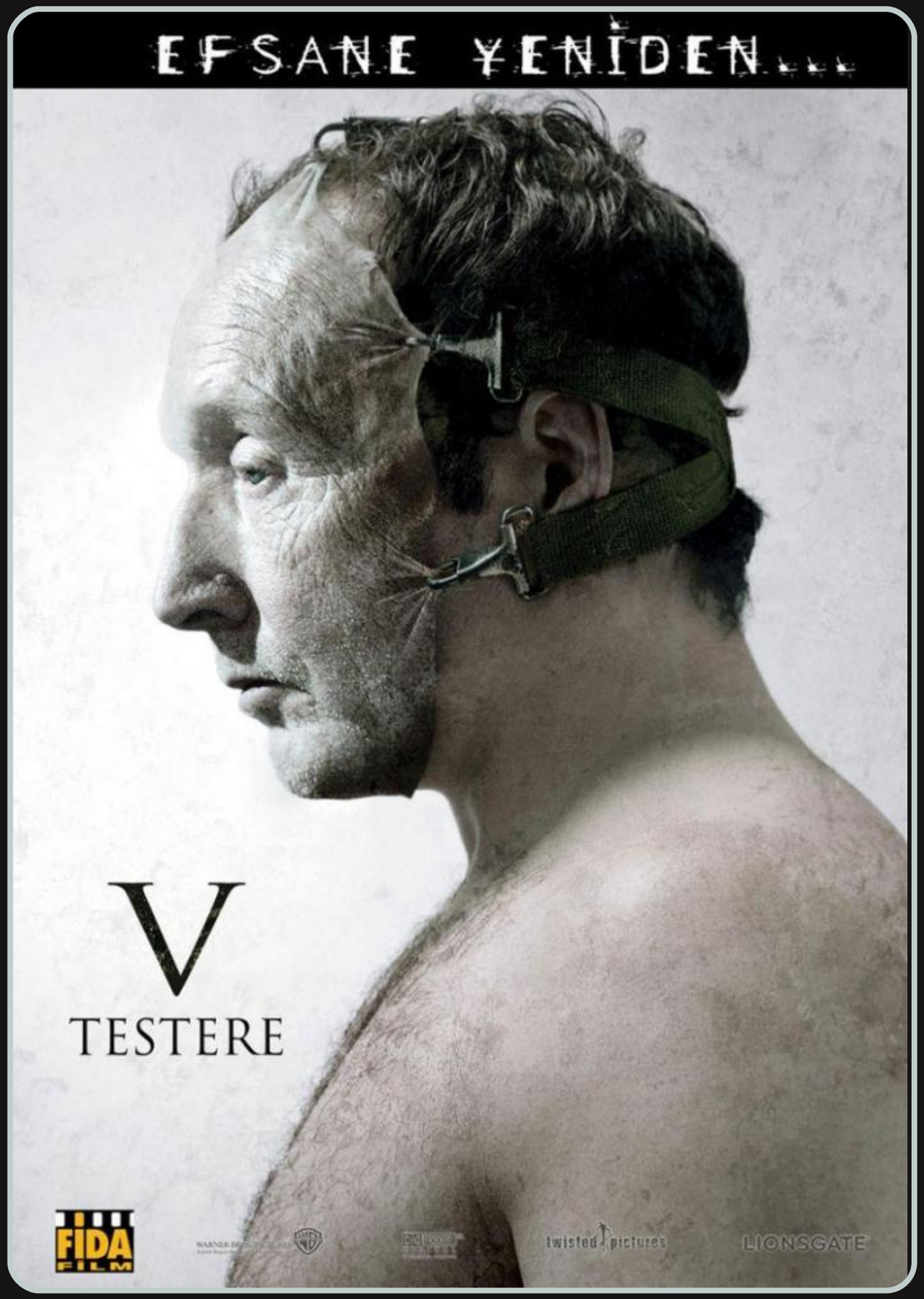
Yapım: Türkiye 2008 113 dakika (Renkli)

Dil: Türkçe

Internet adresi: www.issizadam.com/

Alper, 30'lu yaşlarda, kendi restoranının sahibi iyi bir aşçıdır. Hayatının akışı, bir gün Beyoğlu'nun arka sokaklarındaki bir kitapçıya girmesiyle değişir, Ada'yla karşılaşır.

Alper, Ada'nın güzelliğinden etkilenir ve Ada'yı takip etmeye başlar. Alper kopamadığı özgür hayatının içersinde Ada'ya yer açtıkça, yaşamının daraldığını fark eder. Issız Adam, modern hayatın yalnızlaştırdığı insanları anlatan aşk üzerine bir film.



Testere 5

Yönetmen: David Hackl

Senaryo : Patrick Melton, Marcus Dunstan

Görüntü yönetmeni: David A. Armstrong

Tür: Aksiyon, Suç, Korku

Yapım: ABD 2008 (Renkli)

Dil:İngilizce

Internet adresi: www.saw5.com/

Testere / Saw serisinin en iddialı bölümü olarak belirtilen "Testere V” de kriminal uzman Hoffman (Mandylor) Jigsaw efsanesini yaşatacak hayatta kalan son kişidir. Ancak tehdit söz konusu olduğunda sırrının açığa çıkmaması için her şeyi göze alarak tüm tehlikeleri ortadan kaldırmak zorundadır.

Mükemmel Bir Gün

Yönetmen: Ferzan Özpetek

Senaryo : Melania Gaia Mazzucco, Sandro Petraglia

Tür: Dram

Yapım: İtalya 2008 105 dakika (Renkli)

Dil:İtalyanca

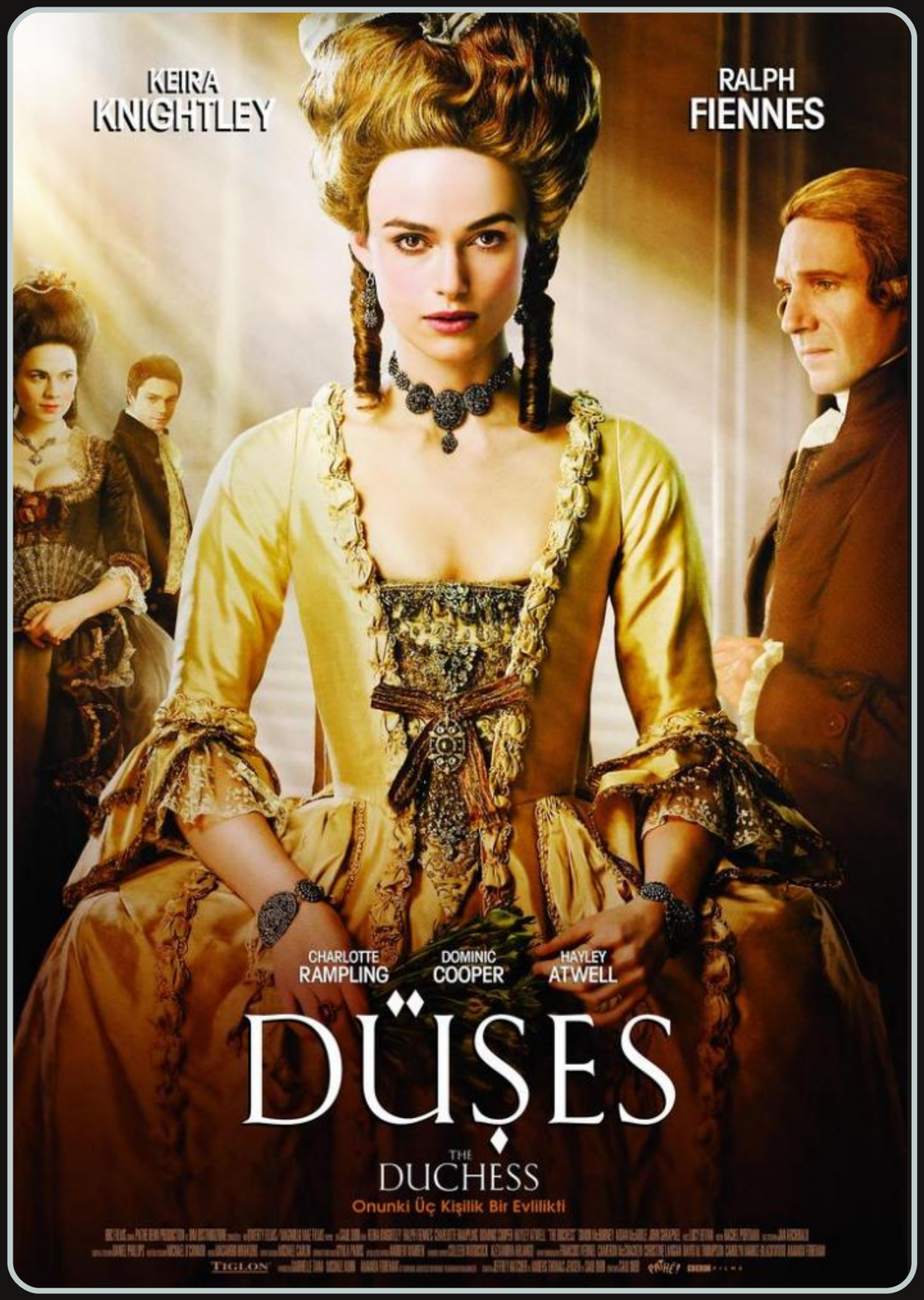
Yapımcı Firmalar: AFS Film

Dağıtıcı Firmalar: Özen Film

Ferzan Özpetek'in merakla beklenen son filmi "Mükemmel Bir Gün" ilk kez 65. Venedik Film Festivali'nde seyirci karşısına çıktı.

Emma ve Antonio iki çocuklu evli bir çifttir ve bir yıla yakın bir zamandan bu yana ayrı yaşamaktadırlar. Antonio eskiden eşiyle paylaştığı evde tek başına kalmaktayken Emma çocukları da alarak annesine taşınmıştır. Bir gece, Palazzo'ya bir baskın ekibi çağrılır. Polis, silâh seslerinin duyulduğu apartmana girer.

"Mükemmel Bir Gün", hızlı bir akışla, bu anı önceleyen 24 saatte gelişen olayları ve her adımlarında gözetlenen bir grup insanın basit fakat "biricik" yaşamlarını ele alıyor.



Düşes

Yönetmen: Saul Dibb

Senaryo : Jeffrey Hatcher, Anders Thomas Jensen

Tür: Dram

Dil: İngilizce

On sekizinci yüzyıl sonlarında geçen film 'Georgiana Duchess of Devonshire' adlı kitaptan uyarlanmış ve yaşanmış olaylara dayanıyor. Georgiana Spencer, henüz 18 yaşına girmeden, kendisinden yaşça büyük olan, İngiltere'nin en saygın kişilerinden 5. Devonshire Dükü William Cavendish'le evlenir ve Devonshire Düşesi ünvanını alır. Ne var ki, hayat dolu ve duygusal bir kadın olan Georgiana için bu, lüks içinde ama mutsuz bir hayata doğru atılmış bir adımdır.

Kendisine varis olacak bir erkek evlat doğurması dışında onunla pek ilgilenmeyen, soğuk ve kibirli William, onunla neredeyse hiç konuşmaz. Georgiana uzun süre dünyaya bir erkek getiremediği için ilişkileri iyice gerilir. Ancak buna rağmen Georgiana, sıcak ve canayakın kişiliği sayesinde, dönemin sosyetesi ve değişmekte olan politik atmosferi içinde fazlasıyla sevilen ve dikkat çeken bir figür olmayı başarır.

Kendine güveni artıp çevresi geliştikçe, hayatta neyi istediğinin de daha çok farkına varan düşes ve dükün evliliği, önce Leydi Bess Foster'ın dükle birlikteliği, ardından da düşesin çocukluk yıllarından tanıdığı politikacı Earl Grey'le yaşadığı fırtınalı aşkla sarsılır. Georgiana kalbinin sesini dinlemek istese de, bulunduğu mevki buna izin vermez.

Quantum of Solace

Yönetmen: Marc Forster, Robert Wade

Senaryo : Ian Fleming

Müzik: David Arnold

Görüntü yönetmeni: Roberto Schaefer

Tür: Aksiyon, Dram

Yapım: ABD 2008 (Renkli)

Dil:İngilizce

Dağıtıcı Firmalar: Warner Bros

Internet adresi: www.007.com/

James Bond, Casino Royale'deki sürükleyici maceralarına devam ediyor. Sevdiği kadın Vesper tarafından ihanete uğrayan 007, içinden gelen dürtüye karşı koyarak son görevini kişiselleştirmemeye çalışır.

Kararlılıkla doğruyu ortaya çıkarmaya çalışırken Bond ve M, Mr White'ı sorguya çekerek, Vesper'a şantaj yapan, kimsenin tahmin edemeyeceği kadar karmaşık ve tehlikeli bir şebekeyi ortaya çıkarırlar.

Zekayi Topçu

Ziyaretçi Defterimizden

Özgür Balıkoğlu
İnsanın kendisini güncel tutabilmesi için devamlı kullanabileceği bir site...RSS desteği varsa çok daha güzel olur...İyi günler

Ömer Kartal
Gerçekten inanılmaz! Çok kaliteli bir içerik ve bedava yayınlayabilme cesareti. Gerçek bir birikim. Gerçek bir kalite. Tebrikler

SeRCaN
Böyle bir dergiyi bizlere hiç bir karşılık beklemeden hazırlayan herkese sonsuz tessekürlerimi sunarım. Sevmelerin bile karşılıklı oldugu şu hayatta sizler bu kadar zahmete girip hazırladıgın bu dergiyi hiçbir karşılık beklemeden sunmanız takdir edilmesi gereken bir davranış Başarılarınızın devam etmesi dilegiyle.

alponline
İçerik iyi fakat daha iyi olabilir, Yeni ürünlere daha fazla yer verilebilir. Ayrıca dergide içeriğin yanında önemli olan görsellik, derginiz grafik olarak zenginleştirilmeli diye düşünüyorum

soner
arkadaşlar çok güzel bi site emeği geçenleri tebrik ediyorum. :)
Hüseyin

:) Çok iyi ve güzel bir çalışma oluyor. Başarılar dilerim...

Bekir SARIKAYA

Arkadaşlar çok güzel bir çalışma olmuş. Yapanların ellerine sağlık 8)

GÜRKAN BAL
çok güzel bir çalışma devamını bekleriz emeği geçen tüm arkadaşlara teşekkür ederiz çalışmalarınızda başarılar dilerim

Ahmet alp
Bir rastlantı sonucu derginiz buldum, iyide bulmuşum, programcılık derslerine de yer verirseniz, yolunuz açık olsun. Saygılarımla

Gürkan Yeniçeri

Tek kelime ile helal olsun. Kurucusuna ve emektarlarına harcadıkları zaman ve özveri için teşekkür ederim. Bu çalışmanın daha uzun seneler devam etmesini dilerim.

Ziyaretçi Defterimizi sizde imzalayınız

Dergi aboneliğinizi başlatmak için boş bir e-posta göndermeniz yeterli!